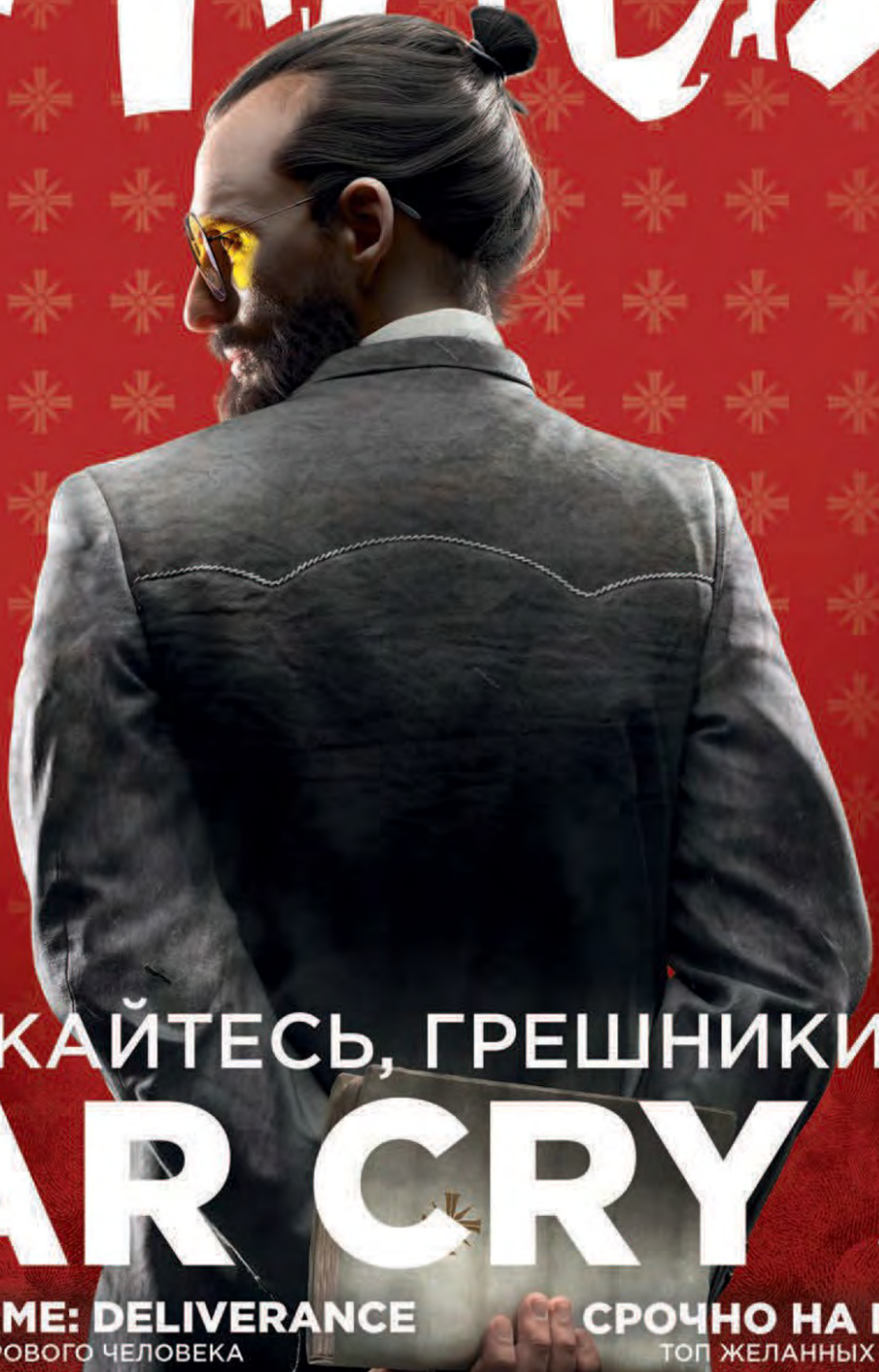
04 247 2018 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+



ПОКАЙТЕСЬ, ГРЕШНИКИ!

FAR CRY 5

KINGDOM COME: DELIVERANCE
СРЕДНЕВЕКОВЬЕ ЗДОРОВОГО ЧЕЛОВЕКА

СРОЧНО НА ПОСТЕР!
ТОП ЖЕЛАННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

HUNT: SHOWDOWN • YAKUZA 6: SONG OF LIFE • AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION
TOTAL WAR: ARENA • INTO THE BREACH • STELLARIS: APOCALYPSE • THE INPATIENT • FE
KINGDOM COME: DELIVERANCE • METAL GEAR SURVIVE • DRAGON BALL FIGHTERZ • MOSS
SID MEIER'S CIVILIZATION VI: RISE AND FALL • DISSIDIA FINAL FANTASY NT • FINAL FANTASY XV

9 771560 258026 18004

PS4
FARCRY 5
ДОВЕРЯЙ. ПОЧИТАЙ. ПОВИНУЙСЯ.
SINNER
ЭКСКЛЮЗИВ ДЛЯ PlayStation.4
БЕСПЛАТНЫЙ КОНТЕНТ FAR CRY 5 - ТОЛЬКО ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ PS4™
18+
В ПРОДАЖЕ С 27 МАРТА
WWW.FARCRYGAME.COM
© 2017 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Far Cry, Ubisoft, и логотип Ubisoft являются товарными знаками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах.
UBISOFT
РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вроде бы у нас солидный журнал – игровая индустрия, взвешенные рецензии, вдумчивая аналитика. Но иногда так хочется немножко подурачиться! Особенно под первое апреля. Поэтому вот вам моя самая дурацкая фотография, какую только удалось раскопать. Не благодарите!

В играх тоже любят веселье. Иногда устраивают смешные события в онлайновых проектах, частенько прячут прикольные пасхалки, а порой вся игра – сплошная шутка! Но отдельный шик – это когда вполне взрослый проект с серьёзным сюжетом позволяет себе подурачиться. Нацепить на лысого наёмного убийцу костюм курицы, едва не провалить кастинг на роль самого себя в Wolfenstein II, пострелять в страшных монстров из бластера после секретной концовки. Такие моменты очень ценятся игроками и надолго врезаются в память. Так что делать глупости – совсем не глупо!

Я надеюсь, что в **Far Cry 5**, украсившей нашу обложку, будет не только сильный сюжет, харизматичные злодеи и отличная стрельба, но ещё и моменты откровенного дурачества. Всё-таки если уж переносишь действие игры в Америку – надо отрываться по полной! Гамбургеры, недовольство действующим президентом, сомнительные операции ЦРУ, скандалы с актёрами, попытки запретить игры – тем для зубоскальства невероятно много. И, похоже, разработчики готовы отрываться – к последнему показу игры перед релизом они подошли со всем тщанием. Об этом можно прочитать буквально через пару страниц.

И есть ещё один повод радоваться и дурачиться: праздники позади, и мёртвый сезон официально окончен. Издатели выкатывают релиз за релизом – только успевай обозревать! Мы получили средневековую **Kingdom Come: Deliverance**, ремастер **Age of Empires**, выживастик **Metal Gear Survive** (без глютена и Кодзимы!), одну из лучших VR-игр – **Moss**, и даже глобальное дополнение для **Sid Meier's Civilization VI**. В следующем номере, который поступит в продажу **24 апреля**, должны быть обзоры ещё более крутых релизов – уже упомянутого Far Cry 5 и волшебной **Ni no Kuni II**, которой мы посвятили не только превью, но и постер.

Встречайте весну, дурачьтесь, будьте собой, читайте «Игроманию» и играйте только в лучшее!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРО МАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и вёрстка Денис Недыпич, Герман Титов, Оксана Ковалёва
Обложка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 20 470 Circulation 20 470

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

106

ОТ ОБЪЕКТА К ГЕРОЮ
ЭВОЛЮЦИЯ ЛАРЫ КРОФТ

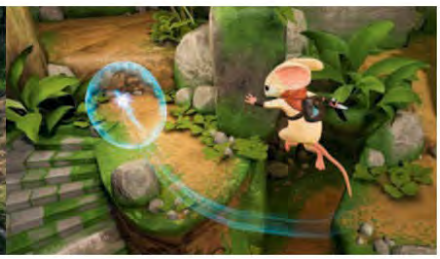
04 FAR CRY 5
ГРЕХИ НАШИ ТЯЖКИЕ

04–09 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
04 Far Cry 5

10–19 В РАЗРАБОТКЕ
10 Hunt: Showdown
12 Ni no Kuni II
16 Yakuza 6: Song of Life

20–41 ОБЗОР
20 Age of Empires: Definitive Edition
22 Total War: Arena
26 Into the Breach
32 Stellaris: Apocalypse
36 The Inpatient
38 Fe

42–71 ВЕРДИКТ
42 Kingdom Come: Deliverance
54 Metal Gear Survive
58 Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall
60 Dissidia Final Fantasy NT
64 Dragon Ball FighterZ
68 Moss



26 INTO THE BREACH
ДЕСАНТИРУЕМСЯ В ПРОШЛОЕ

42 KINGDOM COME: DELIVERANCE
СТРАДАЮЩЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

68 MOSS
МЫШУЛЕ НУЖНА НАША ПОМОЩЬ!

ПОСТЕРЫ

Ni no Kuni II
Kingdom Come: Deliverance

РЕКЛАМА

Ubisoft 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

56 METAL GEAR SURVIVE
БЕЗ КОДЗИМЫ

72-75 НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
72 This War of Mine

76-109 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
76 Двадцать желанных персонажей видеоигр
86 Десять книжных миров
94 Диван – трасса – подиум
98 Один год Nintendo Switch
102 Внутренние мемы Final Fantasy XV
106 Эволюция Лары Крофт

110-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
110 Первый взгляд на 240 Гц от LG
112 Тест первой механической клавиатуры SVEN

12 NI NO KUNI II
МИЛЕЙШАЯ JRPG

FAR CRY 5

ИОСИФ ПРИГЛАШАЕТ В ГОСТИ

ЛЕВ ЛЕВИН

Ubisoft позвали нас в Париж, смотреть на Far Cry 5. Поначалу это не вызвало у нас энтузиазма – ведь уже с полгода на различных конференциях нам показывали одну и ту же демку, и про неё было известно всё, что можно. Мы видели её на E3, потом играли в неё же на gamescom, потом записывали геймплей на Игромире... в общем, ехать ради тех же самых вещей казалось бессмысленным.

Но Ubisoft возразили, что на этот раз они будут показывать совершенно новый и полностью открытый для исследования регион, где в новинку будет примерно... всё. Тут мы, конечно, не устояли. Так что меня снарядили в Париж, смотреть на почти готовый Far Cry 5.

ОШИБИТЬСЯ дверью было бы сложно

В ЛОГОВЕ ФАНАТИКОВ

Первый связанный с игрой запоминающийся момент случился ещё до того, как я вошёл в здание, где проходила демонстрация. Представьте: вы идёте по узкой парижской улице, справа замечаете дверь с уже знакомой символикой религиозного культа Иосифа Сида и его семьи, главных злодеев пятой части. Оборачиваетесь и понимаете, что убежище Иосифа находится буквально в десяти метрах от огромной церкви и школы, которые обе названы именем... святого Иосифа. Уж не знаю, нарочно ли Ubisoft так выбрали место демонстрации, или это совпадение.

За дверью убежища тоже было много сюрпризов. Вся демонстрационная площадка (а это несколько залов) была оформлена в стиле «здесь живут американские культисты»: надписи в духе «грешник, покайся», «вы ещё нам спасибо скажете», «души сами себя не спасут» и так далее.

Плюс – множество бытовых вещей, которые и должны быть в таком помещении. Запасы продук-

НА КАРТЕ видны потенциальные союзники с особыми способностями и личными историями. Там же можно послушать их радиосообщения и узнать, кто они, почему борются с культом и как мы можем им помочь, прежде чем они станут помогать нам

ИМЕННО ТАКИМИ ЩИТАМИ обозначены ареалы обитания диких животных. Запоминать их не придётся, одного взгляда на знак достаточно, чтобы у вас на карте появилась соответствующая метка

МАКСИМАЛЬНО ОТДАЛИВ КАРТУ, можно получить информацию о том или ином регионе: кто тут босс, насколько вы его бесите, в каких вы отношениях с местным сопротивлением и так далее

тов (судя по объёму, на случай осады, а то и конца света), рыболовные снасти, запчасти – всё это именно с такими этикетками, какие мы встретим в игре. Даже на салфетках логотип вымышленного округа Хоуп штата Монтана, где происходят события Far Cry 5. И, конечно же, журналистов ждала комната с консолями, где была установлена демонстрационная версия игры.

СМЕНА ПАРАДИГМЫ

Far Cry 5 меня привлекла сразу – при том, что я не могу назвать себя фанатом серии. В первую очередь меня заинтересовал сеттинг, сразу по двум причинам. Прежде всего, впервые в истории Far Cry нам показывают чисто западное окружение. Главные герои и раньше были американцами, но вот обстановка, неигровые персонажи и культура были чужеродными для западной аудитории – тропические острова, Африка, Непал и прочее. Конечно, это неплохая возможность посмотреть мир, но временами нужно возвращаться в зону комфорта. Именно это и происходит в пятой части: нас высаживают непосредственно в американском штате Монтана.

Во-вторых, есть такой замечательный творческий человек – Кевин Смит. Большей части аудитории он наверняка известен как автор сценария и режиссёр «Клерков», великолепной «Догмы» и всех остальных фильмов о приключениях сумасшедшего дуэта Джея и Молчаливого Боба. Он же сыграл этого самого Боба.

Но он написал и снял также прекрасный фарс под названием «Красный штат». Про семью религиозных фанатиков, которая запаслась оружием, начала убивать тех, кто плохо себя ведёт, и вступила в открытый конфликт с властью, поскольку грядёт апокалипсис... звучит знакомо?

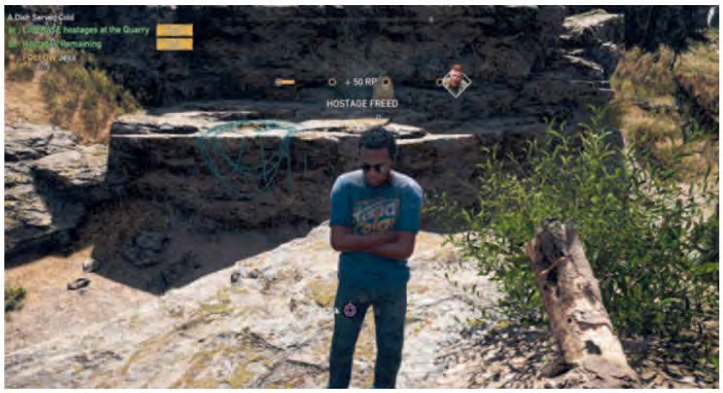
Вот именно – это же и есть Far Cry 5, только масштаб конфликта в игре побольше. И поскольку фильм мне очень понравился, проект на ту же тему меня заинтересовал уже с первых трейлеров. Так что я с радостью поехал посмотреть на предрелизную версию.

«ГРЕШНИК, ПОКАЙСЯ!»

Всего я попал на три геймплейные сессии. Первая была чисто сюжетной – нам показали первый час игры. Про него, разумеется, никаких подробностей тут не будет. Скажу только, что в пятой части нашлось место и традиционным фишкам серии, и нескольким неожиданным и приятным изменениям.

Кроме того, там же показали, что нас ждёт в этом мире с точки зре-

ОЧЕРЕДНОЙ ФОРПОСТ противника. Сколько мы их уже зачистили за все игры серии?



СПАСЛИ ЗАЛОЖНИКА – немного повысили уровень ненависти культа к себе. А заодно узнали о паре мест, куда стоит заглянуть

ния новых геймплейных механик. Например, как уже было известно, в Far Cry больше нет вышек. Интересные места нужно открывать самостоятельно, путешествуя, разговаривая с прохожими и спасёнными заложниками, читая записки и рассматривая дорожные знаки. Именно по этим источникам наша карта будет добавлять новые области и метки.

Также нам снова напомнили, что впервые в истории серии в распоряжении игрока полноценная кастомизация параметров персонажа, от пола и цвета кожи до банданы и очков. Сделано это потому, что опять же впервые в серии всю игру можно пройти в кооперативе. И то, как вас будет воспринимать напарник, зависит уже от вас.

Кстати, кооперативное прохождение FC5 – отличная возможность не только подурачиться, но и здорово сэкономить время. Дело в том, что отныне важную информацию нужно вытягивать из разговоров – вышек-то больше нет! И персонажи, как и живые люди, не горят желанием общаться, если вы вдруг отворачиваетесь от них и начинаете обыскивать ящики. Так что немало времени вы проведёте просто... слушая, что вам хотят сказать. А вот в совместном прохождении такого неудобства нет: пока один искатель приключений слушает важную информацию, второй как раз успеет проверить все закоулки в поисках чего-нибудь полезного.

Ещё одна новая фишка – resistance meter, индикатор уровня ненависти сектантов к вашей персоне. Он растет с каждым вашим действием, направленным на ухудшение их жизни, причём в каждом из трёх ключевых регионов он отдельный. По сути, всё, что мы делали в той же **Far Cry 4** (спасение заложников, освобождение форпостов, помощь местным и т.д.), прибавляет очки к этой полоске. Чем-то похоже на карму из четвёртой части, только привязка идёт не к скидкам в магазине, а всё-таки к сюжету, что гораздо логичнее.

К тому же раньше нас радовали, самое большее, скриптовыми монологами главного злодея по радио и редкими атаками спецназа, а здесь мы чётко видим, как каждое наше действие приближает нервный срыв очередного босса культа. И вдруг все эти побочные задания, на которые раньше можно было махнуть рукой, становятся... важны! Ведь именно продвижение по шкале ненависти обеспечит нам несколько захватывающих сюжетных миссий и потенциально позволит лично выдать по сусалам главным зачинщикам религиозного бунта.

На той же первой сессии я отметил, что графика заметно похорошела по сравнению с демкой, которую привозили на Игромир-2017. FC5 выглядит очень хорошо, начиная от пейзажей лесного региона и заканчивая вполне реалистичным

ДЖЕСС БЛЭК, одна из соратниц в этом регионе. Сказать, что жизнь её потрепала, будет большим преуменьшением

распространением огня по воспламеняющимся поверхностям.

Управление тоже подтянули. Игру демонстрировали на PS4, и я, приверженец ПК-гейминга, готовясь к этой поездке, проходил на геймпаде четвертую часть франшизы. Так вот, по моим ощущениям, FC5 даёт лучшее чувство контроля и удобства, чем FC4. По крайней мере, никаких негативных эмоций и привычного мне «да как можно вообще играть в шутеры с геймпада, пусть тут и есть автоприцел и прочее!» я не испытывал, что само по себе уже приятно.

СВОБОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

После вступительной сессии нас, как и обещали, выпустили в совершенно новый регион, где мы исследовали местность сначала в сольном прохождении, а потом и в кооперативе.

Для начала немного об устройстве карты. Она поделена на три больших региона, каждым из которых заведует ставленник (и родственник) Иосифа Сида. Я исследовал северный регион, где правит Иаков Сид – старший брат пророка, отвечающий за тренировку солдат. Известно, что двумя остальными руководят брат и сестра Иосифа, Иоанн и Вера Сиды. Первый отвечает за снабжение культа, а вторая – за промывку мозгов будущим последователям. Все трое, как водится, мерзавцы, психопаты, садисты и милейшие люди, информация о них попадается в игре тут и там.

На карте, разумеется, полно активностей. Некоторые открыты изначально – например, союзники в этом регионе. Они сами транслируют в радиоэфир своё местоположение, приглашая нас выполнить их личный квест, после которого они согласятся помогать нам в приключениях.

Но большая часть заданий и локаций скрыта, и найти их можно только исследуя подсказки и разговаривая с другими персонажами. Среди таких занятий и точек найдутся и привычные – гонки, форпосты врага, охота, заложники, – и новые: например, скоростные полёты на вингсьюте, рыбалка, крафт или вертолётная площадка, где можно купить и прокачать собственного «воздушного волка».

Ну и конечно, даже в глухой чаще найдётся какой-нибудь чокнутый реднек, который пошлёт нас на сумасшедшую охоту, убивать дичь не из ружья, а бампером – ведь отбитое мясо нежнее!

По сути, пятая часть – это Far Cry 4 сына маминой подруги. Здесь наконец убрали многие надоевшие элементы, провели работу над ошибками, добавили тонну нового контента и постарались не сломать всё то, что нравилось игрокам в предыдущих играх серии. А главное – хоть немного, но сменили концепцию, чего не случилось при переходе от третьей к четвёртой части франшизы.

СОЮЗНИКИ

В каждом регионе нам предложат выбрать разных союзников, так называемых Guns for Hire. На предыдущих демонстрациях, когда мы были в регионе Fall's End, у нас на выбор были пёс-разведчик Бумер, пилот самолёта Ник Рай и девушка-снайпер Грейс Армстронг.

ЕСЛИ ВАМ БУДЕТ МАЛО сюжетных союзников, можно разнообразить отряд чуть более молчаливыми спутниками. Почти любой сторонник сопротивления готов оказать вам помощь в бою, от освобождённых заложников и до вояк, что занимают отбитые форпосты. Вот этот парень, например, хорош в рукопашной, а в десяти метрах от него можно найти неплохого снайпера

МОЙ НАПАРНИК по кооперативной игре решил не морочить себе голову вопросами кастомизации персонажа

В «АРКАДЕ» вас ждёт много странного...

...ИЛИ просто неочевидного. Скажем, можно довольно долго не замечать трос, ведущий к единственной точке входа в убежище цели

В новом регионе состав спутников меняется. Во-первых, нам будет помогать мрачная охотница Джесс Блэк, которая не расстаётся с луком. Она одержима жаждой мести одному из прихвостней Иакова, чьё любимое оружие – мощный огнемёт. Как вы понимаете, после расправы над ним эту игрушку можно будет забрать и маниакально поджигать все окрестные леса. Но будьте осторожны – огонь в игре не только реалистично красивый, но и реалистично непредсказуемый. Напороться на последствия собственной пиромании очень легко.

Во-вторых, именно на севере живёт наш старый знакомый Хёрк Драбмен-младший, с которым мы встречались в **Far Cry 3** и которого брали на кооперативные задания в четвёртой части. Он наконец вернулся домой после экзотических поездок и обнаружил, что его родную местность захватили сумасшедшие фанатики. Его можно найти в лесной глуши, где он живёт со своим отцом-политиком, бьёт баклуши, молится странным богам и теряет папины вещи, в числе которых его любимый агитационный джип. В общем, ума за границей Хёрк так и не набрался. С ним прохождение будет шумным – если Джесс предпочитает лук, то Хёрк не расстаётся с любимым гранатомётом.

Наконец, третьим спутником, как и в Fall's End, выступает зверь. Но если раньше это был пёс Бумер, то на севере им может стать всеобщий любимец, красавец и миляга – медведь по кличке Чизбургер. Хозяева выпустили его на волю, когда за ним пришли фанатики из культа. С тех пор Чизбургер устраивает настоящий ад всем, кто ему не нравится, и ищет доброго человека (например, игрока), который накормит его вкусным свежевыловленным лососем из ближайшей реки.

Разумеется, он будет незаменим и в бою (оттянет на себя большую часть врагов), и в диалогах с персонажами – все члены сопротивления восхищаются Чизбургером и радуются его присутствию. Нет, серьёзно, он и правда местная знаменитость.

Логично, что, в зависимости от специализации вашего спутника, вы можете выбрать разные способы прохождения игры: стелс, сбалансированный тактический подход или сумасшедшую резню со взрывами и бешеными криками в микрофон после каждой вспышки.

АРКАДА

Третья геймплейная сессия касалась «Аркады» – отдельного раздела игры, открывающего простор для пользовательского творчества чуть ли не впервые со второй части серии.

На демонстрации нам показали три режима. Первый, «Путешествие», – это лабиринт. Игрок оказывается на пользовательской карте внутри огромного здания и ищет путь наружу, на время. С каждой новой дверью обстановка привычного сеттинга Far Cry становится больше похожа на какой-нибудь **Resident Evil**. Добавьте смену ориентации в пространстве, плавающие в воздухе предметы, людей (мёртвых) и коз (живых) в совершенно неестественных позах и местах... в общем, мне очень хотелось найти выход.

Благо этот уровень был линейным и явно просто демонстрировал возможности редактора. Но я уверен, что игровое сообщество очень быстро порадует нас лабиринтами с ложными коридорами, ловушками, скримерами и прочими прелестями подобных головоломок.

«В КОНЦЕ вы будете нас благодарить». Как в воду глядели!

ХЁРК, кажется, стал маскотом серии Far Cry. Он появляется уже в третьей номерной игре франшизы, а его предок фигурировал и в Far Cry Primal

ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЧЕД. Повар из него так себе, но в отбивных этот парень знает толк

Второй режим называется «Охота за головами». Нужно проникнуть к хорошо охраняемой цели, убить её и покинуть карту. Здесь тоже нашлось место небольшому лабиринту, но всё же основная часть локации была вполне открытой. Правда, это не значило, что добраться до цели стало проще, – нужно было ещё сообразить, как забраться на второй этаж здания без дверей, пробиться через кучу охранников, а потом ещё и найти точку выхода.

Из этого режима могут получиться отличные испытания, которые задействуют всё ваше тактическое и стрелковое мастерство. Более того, здесь можно было выбрать, с каким оружием его проходить: при полной загрузке (автомат, пистолет, коктейль Молотова) или в усложнённом формате, всего с одним метательным ножом.

Третий режим – PvP-арена: два зала игроков, стенка на стенку, в общем – классика. Этот режим ещё будет дорабатываться, но уже сейчас выглядит достаточно многообещающе. Но здесь (разумеется) автодоводчик на геймпаде работать не будет, а на консоли PvP-шутер без автоприцела и сюжетный с автоприцелом – это «две большие разницы», и вот тут я вспомнил все свои претензии к сочетанию «геймпад + стрельба». Но это уже, конечно, моя личная проблема.

НА ЗАКУСКУ

Far Cry 5 вышла очень семейной игрой. Мало того, что нам противостоит целый клан фанатиков, так ещё и персонажи на вашей стороне тоже частенько связаны родственными узами. Хёрк живёт с отцом, но его мать мы тоже встретим. Более того, она сможет стать нашей спутницей, пусть и в другом регионе, – она пилот, как и Ник из Fall's End. Джесс – племянница ещё одного сюжетно важного персонажа. Чизбургер – любимый домашний медведь всего округа. Ник работает в семейной фирме... короче, тема семьи и отношений тут явно будет подниматься неоднократно.

На фоне такого подхода к истории радует отеческая забота разработчиков о пользователях. Приведу один пример. Мы играли в англоязычную версию, и субтитры я не включал – просто потому что я спокойно воспринимаю английские тексты и без них. Тем не менее однажды я встретил персонажа, который говорил с таким отвратительным акцентом, что невозможно было разобрать ни слова. И в этот момент... игра принудительно отсубтитровала его речь. Оставалось только сказать «спасибо» – а ведь надписи ещё на входе в демозону предупреждали, что скажу!

■■■

Far Cry 5 оставляет море положительных впечатлений. Она отлично выглядит, не держит игрока в кандалах старых механик типа набивших оскомину вышек и предлагает множество развлечений и изменений. Но в то же время это всё ещё тот самый Far Cry, к которому мы привыкли и которого ждём. На первый взгляд – очень удачная ступенька в эволюции серии и одна из самых ожидаемых игр как минимум начала 2018 года. ■

КТО Crytek
ГДЕ PC
КОГДА Дату релиза уточняйте у астрологов

HUNT: SHOWDOWN

КОВБОИ ПРОТИВ ВСЕХ

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Стрельба на ферме утихла, дверь распахнулась, и из амбара выбежали двое. Подпустим их поближе... Выстрел! Один есть!

Пусть теперь второй ищет укрытие, а я подбегаю к телу, хватаю трофей и пулей на юг, к лодке. Враг уже начал отстреливаться, но повезло – с меткостью у него не очень. Всё же лучше не медлить, он сейчас поднимет товарища, и они рванут отбирать украденное.

А вот и лодка! Двадцать секунд до отбытия... чёрт, всё-таки догнали! Уплыть под пулями нереально, придётся отбиваться. Последний патрон... снова уложил первого! Но отстреливаться уже нечем. А второй уже целится, с такого расстояния и ребёнок не промажет. Взрыв! Стоп, почему взрыв? И где враг? А, вон валяется, подорвался на динамитной шашке! Кажется, в дело вмешался четвертый игрок. Может, мы с ним договоримся...

СЭР, НА ВАС ОХОТЯТСЯ!

Hunt: Showdown переносит игрока в суровую альтернативную реальность конца XIX века. Американская Охотничья ассоциация борется со страшными созданиями, заполонившими города. На самых опасных выдают контракты с очень неплохой наградой. Желающих сорвать куш немало – на относительно небольшой карте встречаются десять охотников на монстров, как одиночек, так и работающих в парах... и нет, это не Battle Royale. Это классический вестерн, только в очень мрачных тонах.

Истреблять всё живое вам здесь не нужно, а снаряжение можно выбрать заранее, пусть кое-что полезное и раскидано по карте. Однако зона всё-таки есть, и она тоже сужается. Это зона поисков монстра. Локализовать её помогают зацепки – например, следы чудовища. Их прекрасно видно в потустороннем мире, но сам охотник при использовании «взгляда» остается почти беззащитен.

Арсенал в игре внушительный, но никакого футуризма, всё строго в рамках сеттинга. Тут вам и керосиновые лампы, и револьверы, и обрезы, и полуавтоматические винтовки. Плюс немного магии – отважные искатели наживы употребляют кровь чудовищ и заглядывают в параллельный мир. Там можно выследить особо опасных боссов.

Но со смертью монстра игра не заканчивается. Ведь денежную награду получает не тот, кто убьёт его, а тот, кто покинет карту и явит заказчику доказательства – те самые трофеи. Поэтому встречаться с главным чудовищем вообще необязательно,

можно отнять всё, что нужно, у других игроков. Но и если вы решили схитрить, будьте осторожны – иногда цель будет поджидать вас, например, в одной из шестнадцати контрольных точек с лутом.

Есть и ещё одна сложность. Просто так освежевать монстра не удастся – нужно дождаться момента, когда демоническая сущность отправится обратно в ад. И конечно же, как только изгнание начнётся, остальные игроки тут же узнают о положении босса, даже если они его след от собственного не могут отличить. Более того, как только вы возьмёте трофей, ваша метка тут же покажется на картах всех обладателей потусторонней крови. И отслеживать вас будут в реальном времени. Вы уже не охотник. Вы – новая жертва. *Бегите*.

В НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ игра невероятно требовательна к железу и выдаёт хорошую картинку только на очень мощных системах. Но разработчики обещали поработать над оптимизацией

МЯСНИК мало того, что сам огнеупорный, так ещё и поджигает всё вокруг. Потому что может

КАЖДЫЙ ДОМ обставлен в духе XIX века: лампы, книги, куча фотографий... и множество патронов всех калибров. Реализм, сэр!

УБИТЬ, УМЕРЕТЬ, ПОВТОРИТЬ

В альфа-тесте изначально есть всего два босса: быстрый паук, способный ползать по потолку, валить игроков на землю и колоть их ядовитым жалом, а также сумасшедший мясник с очень острым тесаком, неуязвимостью к огню и головой свиньи вместо маски. Разработчики из **Crytek** пообещали добавлять новых монстров прямо на стадии закрытого тестирования.

Помимо боссов по карте бродят и рядовые противники, притом в больших количествах. Обычные зомби почти не представляют опасности и падают от одного крепкого удара мачете. А вот к окруженной облаком ядовитых ос полусгнившей твари лучше не подходить – у отравленных персонажей здоровье не восстанавливается.

Также можно встретить стаи собак, способных одним укусом снести всю полоску здоровья, а обитающие на фермах толстяки не только опустошат боезапас, но и натравят на охотников орды противных здоровенных пиявок. По возможности стоит избегать ненужных схваток, двигаться аккуратно и постоянно контролировать местность. Собаки в клетках начнут громко лаять, как только учуют вас, а если потревожите стаю ворон, птицы сорвутся в небо и громким карканьем оповестят всех вокруг о вашем присутствии. Так и шальную пулю словить недолго.

Смерть в Hunt: Showdown неотвратима. Гнетущая атмосфера американских болот и мастерская работа со звуком прекрасно сочетаются с общей хардкорностью игры. Счетчика убийств пока нет, а значит, никто точно не знает, сколько игроков осталось на карте. И, конечно, одного выстрела в голову хватит, чтобы сбить в ноль даже самую длинную полоску здоровья.

Перед каждым заданием вы выбираете охотника, за которого будете играть. Если у вас нет готовых персонажей – вы нанимаете их за внутриигровую валюту. На выбор – несколько героев с разными характеристиками и экипировкой. Также в начале игры (или если денег совсем нет) вы получаете бесплатного персонажа с предельно низкими показателями. Опыт, который вы зарабатываете на заданиях, идёт как на прокачку персонажей, так и на прокачку вашего профиля – это позволяет расширять выбор героев и снаряжения. Если ваш охотник умирает во время задания, он выбывает из сессии. После смерти вы теряете половину опыта за этот раунд, а также всё оружие и перки, которые успели прокачать для этого персонажа. Придётся нанимать нового и снова его прокачивать – и, конечно же, он стоит денег.

Отдельного упоминания заслуживает кооператив. Необязательно геройствовать в одиночку – игра всячески поощряет пользователей объединяться в пары. Прежде всего, в альфа-тесте одиночки и группы играют вместе, а в таких условиях действовать в команде гораздо выгоднее: можно лечить товарища и даже пару раз воскресить его. А вот одиночка если уж упал, то с концами, дальше – только нанимать новых охотников.

■■■

Новая игра от Crytek очень хороша, несмотря на большие технические проблемы альфа-версии. Это мрачный, даже пугающий вестерн с интересным взглядом на PvPvE и симпатичной картинкой на движке CryEngine. Если вы устали от однообразных «убей всех и выживи» – возможно, Hunt: Showdown вас порадует. Дата релиза до сих пор не известна, как и сроки окончания закрытого теста. Но уже сейчас разработчики говорят о скорых нововведениях: помимо новых боссов и снаряжения заявлены оружейные прицелы для малой, средней и дальней дистанций, сбор стрел с тел поверженных врагов, а также полноценная система крафта. ■

NI NO KUNI II: ВОЗРОЖДЕНИЕ КОРОЛЯ

МИЯДЗАКИ ГДЕ-ТО РЯДОМ

КТО: Level-5
ГДЕ: PC, PS4
КОГДА: Уже должна быть в продаже!

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Первую **Ni no Kuni** описать очень просто: это японская ролевая игра с дизайном от **Studio Ghibli**, анимационной цитадели Хаяо Миядзаки. И пускай над второй частью культовая студия уже не работала (за *ту самую* атмосферу отвечают Ёсиюки Момосэ и Дзё Хисаиси), знакомый стиль на месте: ты приходишь поиграть в оживший мультфильм – и определённо получаешь ожидаемое. **Ni no Kuni II** способна влюбить в себя с первого взгляда: по крайней мере, именно это произошло со мной.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На трёхчасовой сессии в офисе «СофтКлаба» журналистов забросили сразу в третью главу истории юного короля Эвана – в ней он основывает новое королевство. То, что ты знакомишься с историей не сначала, имеет свою цену: гульденов (это местная валюта) у партии героев нет, а снаряжение такое слабое, что хоть плачь. Отряд выдвигается на глобальную карту, встречает своих первых врагов – в общем, понеслась!

С управлением разбираешься довольно быстро, а вот скверная экипировка напоминает о себе ещё довольно долго: если не успеть быстро зарубить врагов шашкой, то они сами отправят Эвана с друзьями на перезагрузку. Партии явно нужны доспехи получше!

Довольно быстро приходит понимание того, что просто так врываться в схватку не надо. Во-первых, враги возрождаются на карте после каждого сражения, перебить всех и двинуться дальше с чувством выполненного долга не выйдет. Во-вторых, эти филлерные схватки ничего толком не дают: опыта идёт мало, денег тоже, а снаряжение добываешь не в боях, а из сундуков. В-третьих, все подобные драки проходят по похожей схеме и просто отнимают время, которое можно посвятить продвижению по сюжету. В итоге я довольно быстро научился пропускать большую часть врагов – в расход шли только те, кто мешал пройти к ценной добыче.

ДУХОВ ЗДЕСЬ НАЗЫВАЮТ «фуняшами». Очень милое и точное название!

ЦЕНЫ В ЛАВКАХ НАМЕКАЮТ, что не стоит пренебрегать гриндом

НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ МЕСТО ДЛЯ СХВАТКИ – под огнём-то вражеской сторожевой башни!

Про саму боевую систему ничего плохого сказать не могу. Схватки запомнились графической пестротой и приятной динамикой. Оружие ближнего боя работает быстро и смертоносно, но лишает простора для манёвра; дистанционные пистолеты-луки-жезлы бьют довольно слабо, зато могут «вытащить» почти любое сражение. Навыки всегда ситуационны: оказался в самой гуще – применяй вихрь, видишь могучего одиночного врага – угости файерболом.

Немного жаль, что третья глава – не про развитие боевых качеств героев: распробовать какие-нибудь новые варианты и комбинации в ней не дали. С чем начинали, с тем и закончили. В битве на нашей стороне участвует тройка героев (в самой партии персонажей больше, активную в данный момент тройку надо выбирать вне боя) и пара отрядов духов-помощников. Одновременно можно управлять только одним персонажем, а за сопартийцев отдувается ИИ, причём рулит ими весьма недурно. Товарищи неплохо уклоняются, разумно комбинируют удары со стрельбой и могут сбить тебе под ноги летающего противника, если видят, что ты носишься по полю с топором наперевес. Если вашего персонажа вырубили, игра автоматически вселяет вас в следующего. А вот если полягут все трое – придётся загружать последнее сохранение.

С духами можно время от времени взаимодействовать: они способны построить большую и весьма эффективную пушку или создать зону лечения. Для активации способностей духов надо дождаться, когда маленькие помощники будут готовы, забежать в активную зону и нажать X. Эта механика, как и система способностей, делает бои отнюдь не однокнопочными. И очень радует то, что сражения не превращаются в кашу: одного взгляда на монитор хватает, чтобы понять, где свои, а где чужие, какую способность сейчас лучше применить и кого стоит рубить в первую очередь. Но, как оказалось, в игре есть и другая система боёв.

LOCAL WAR: ARENA

Пробежав по квесту каменные ущелья, отряд оказывается в долине, из которой надо выбить разбойников. И тут игра предлагает полноценную военную тактику. Армия игрока на карте состоит из двух типов бойцов, собранных в отряды: лучников и солдат ближнего боя – сверху такая формация слегка похожа на бабочку. Мы можем поворачивать «крылья» вокруг «тела» по часовой и против часовой стрелки, подставляя вражеским отрядам под удар пехоту, что даёт стрелкам драгоценные мгновения на выстрел. Помимо этого, в тактических схватках использованы механики «камень-ножницы-бумага», когда один отряд пехоты превосходит в бою другой (мечники-булавщики-копьеносцы), но уязвим перед атаками третьего.

А ещё в нашем арсенале есть спецспособности. Надо сказать, чертовски мощные и полезные! Можно оглушить отряд врага на пару секунд, вызвать бомбардировку какого-то участка, восполнить свои силы или заставить бойцов совершить рывок по прямой. Естественно, на применение способностей расходуется особый ресурс. Самый дорогой приём – приказ, который на время делает ваши отряды натуральными терминаторами: игра закрывает глаза на уяз-

ЭТА МЕХАНИЧЕСКАЯ СТАТУЯ решает важные государственные вопросы. От броска её кубика зависит, например, ежемесячная ставка налога

ТАК НАШ ОТРЯД перемещается по карте, пока не ввяжется в приключения

вимость этих бойцов перед другими типами войск, благодаря чему они на время эффективно борются *против всех*. Это как если бы при игре в «камень-ножницы-бумага» ножницы на пару раундов начали резать не только бумагу, но и камень. Выглядит чистым читерством, но и стоит соответственно.

Как только все будут побеждены и игра сообщит, что «в долине больше нет бандитов», Эван с друзьями приступит к строительству нового королевства. Вернее, поймёт, что для постройки ему нужно дерево, а значит, стоит нанести визит вежливости в соседний лес. Здесь игра вспоминает, что она вообще-то классическое приключение, и в этой своей ипостаси Ni no Kuni II прекраснее всего.

МАГИЯ КВЕСТОВ

Отряд прокрадывается через поросшую травой долину, полную монстров, и попадает на опушку леса. Окружение постепенно меняется: темнеет, рисунки на песке начинают загадочно светиться – волшебство происходящего усиливается отличной музыкой. В самом лесу нас ждут забавные диалоги и аудиенция у местного властителя: деревом он за просто так делиться не хочет, потому что проиграл весь лес соседнему владыке в азартные игры. Отряду придётся наведаться в город и попытаться вернуть кущи законному хозяину.

Каждая квестовая локация сделана с любовью и вниманием: все они яркие, сочные, их приятно разглядывать и совсем не хочется покидать. На этом этапе игра позволяет отдохнуть от боёв и концентрируется на разговорах и юморе. Ты просто забываешь обо всём на свете и погружаешься в милую и весёлую историю города, где всё решается с помощью броска кубика, главная достопримечательность – это казино, а проигравшим выдают особых птиц, которые постоянно истошно орут, напоминая о долге.

Ролики на движке игры сделаны отменно: например, игрок отлично видит, что с кубиками что-то нечисто, даже до того, как об этом догадываются сами герои. Есть, впрочем, и неприятная особенность: озвучены почему-то далеко не все реплики. Порой персонаж разражается тирадой на несколько строк субтитров, а вслух произносит всего одно-два слова. Не знаю, особенность ли это демонстрационной версии, или всё так и останется к релизу. К этому можно привыкнуть, но это ниже той планки, которую задаёт игра.

Ещё отмечу, что Ni no Kuni II несколько раз за три часа заставила меня смеяться в голос. Не то чтобы меня было сложно рассмешить – но после таких эпизодов влюбляешься в творение **Level-5** ещё сильнее.

ВОЛШЕБНЫЙ ДОБРЫЙ МИР

Сюжет увлекает, и часто накатывает ощущение, что ты оказался в новом мультфильме Миядзаки. Такого эффекта позволяет достичь сочетание рисунка, музыки и самого повествования. Поклонник мэтра японской анимации будет часто подмечать дизайнерские решения, навеянные мультиками от Ghibli: вот этого духа я видел

ТАКИМ КРАСИВЫМ станет наш город-государство. Ну, по крайней мере, стоит приложить к этому все усилия

БОМБАРДИРОВЩИКИ неплохо справляются с башнями. Главное – правильно прицелиться!

в **«Унесённых призраками»**, вот здесь явная отсылка к **«Принцессе Мононоке»**, а что-то подобное было в **«Небесном замке Лапута»**.

Если сравнивать с видеоиграми, то «Возрождение Короля» ассоциируется с **World of Warcraft**, **The Hobbit** 2003 года и первыми частями приключений Гарри Поттера. Дело не только в сказочной атмосфере: частично это заслуга боссов.

Битвы с ними разительно отличаются от остальных сражений – да, потеть приходится заметно дольше, но погибнуть по воле босса, пожалуй, сложнее, чем в схватках с простыми монстрами. У каждого своя линия поведения: всегда есть правила, усвоив которые вы сможете наносить монстру хороший урон, почти не рискуя своей шкурой. Сражения с обычными противниками такой роскоши себе не позволяют.

АЛМАЗНЫЙ ТРОН, ДЕРЕВЯННЫЙ ТРОН

Наконец Эвану удаётся уладить все дела, основать королевство и добраться до четвёртой главы, которая встречает нас новой игровой механикой – стратегическим режимом. Усевшись на свой трон, юный король сможет строить и улучшать здания, а также отправлять в них работать талантливых граждан. На ранних этапах этот режим кажется странным: выбирать, что строить, а что нет, нам не разрешают, и даже места под постройки уже размечены!

Возможно, по мере прохождения режим раскроется и покажет свою вариативность, но пока он производит впечатление добавки, идентичной натуральной: если все дома и так будут стоять на предусмотренных разработчиками местах, почему бы игре самой их там не построить, а мне предоставить только апгрейд и наполнение рабочей силой? Иллюзия власти!

Зато развитие города – отличная почва для дополнительных квестов: надо разыскивать специалистов, которые хорошо разбираются в оружии и доспехах или что-то знают про духов, и уговаривать их переселиться в новое королевство. Я уже с головой погрузился в один такой квест, но тут моя игровая сессия завершилась. Три часа пролетели как один. Эй, а можно, я буду здесь ночевать до релиза?

■■■

Трёх часов мне мало: хочется ещё и ещё. Оставшиеся до выхода игры недели кажутся пыткой – и садиться играть во что-то другое, чтоб скрасить ожидание, совсем не тянет! Пожалуй, я не впервые сталкиваюсь с таким явлением: долгие годы я искал альтернативу **Fable III**...

Кажется, мой поиск закончился. ■

КТО SEGA **ГДЕ** PS4 **КОГДА** 17 апреля 2018 года

YAKUZA 6: SONG OF LIFE

ЯПОНА МАФИЯ!

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Серия **Yakuza**, прижившаяся на консолях **Sony**, заслуженно считается одной из самых «японских» по духу и атмосфере. И пусть далеко не все части, не говоря уже о спин-оффах, добираются до западного рынка, популярности франшизы по всему миру это не вредит.

Мы поиграли в демоверсию **Yakuza 6: Song of Life** в офисе российского издателя, и она ожидаемо нас порадовала. Обошлось без потрясений: все элементы выполнены, как всегда, качественно, инородных субстанций не обнаружено. Всё, что привлекало армию поклонников к предыдущим частям, осталось на своих местах. Прогресс и развитие? Тоже есть, хоть и в небольших дозах.

ИСТОРИЯ КЛАНА

История Song of Life разворачивается неспешно. Пролог демонстрирует постаревшего Кирю Кадзуму, основного героя серии и легенду якудзы. С первых же минут он попадает сначала на больничную койку, а оттуда – прямиком в тюрьму на три года.

Впрочем, с Кирю случались истории и похуже. Например, в первой игре он отсидел срок за друга – а тот оказался и не другом вовсе. Теперь, после освобождения, наш герой намерен отойти от криминального прошлого раз и навсегда. Он хочет посвятить остаток жизни сиротскому приюту, который опекает в последнее время. А основным квестом становится поиск названной дочери Харуки. Девчушка стала звездой сцены, но решила затаиться, когда пресса раздула скандал из-за её возможной связи с мафией.

КИРЮ суров, как февральская ночь. Но когда речь заходит о детях-сиротах, он преображается

В ИГРОВОЙ Японии, как и в реальной, сплетаются культуры Востока и Запада

ИГРОВОЕ меню эффектно упаковано в мобильник героя

Сюжет новой игры пока видится одним из её главных достоинств. Перед нами снова неглупый и увлекательный рассказ об азиатской мафии. А его подача на этот раз увлекает даже больше, чем сама история. Те, кто играл в прежние части франшизы, помнят длиннющие сюжетные сцены на движке игры.

Так вот, шестая часть, кажется, ставит рекорд по их продолжительности. Некоторые эпизоды оказались длиннее двадцати минут! Тут вам и беседы персонажей, и прыжки по локациям и временным планам... целый сериал! Но, главное, такая плотная подача сюжета вовсе не утомляет. Нам показывают отличную актёрскую игру (кстати, лучше всего Yakuza 6 воспринимается именно в японской озвучке), прекрасную мимику персонажей, да и музыкальное сопровождение здесь отрабатывает на полную. А уж сцены экшена (порой – довольно жестокого) и вовсе хочется пересматривать по несколько раз.

Для тех, кто пропустил или забыл сюжет ранних игр, шестая часть приготовила оригинальный способ быстро войти в курс дела. Пока Кирю лежит в больничной палате без сознания, мы бродим по его видениям и общаемся со старыми знакомыми. Да и в основной игре мы встретим несколько постоянных героев серии: например, одноглазого бандита Горо Мадзиму и детектива Макото. Эти многословные персонажи тоже внесут ясность в события прошлого.

Поиски Харуки приведут героя на улицы японского мегаполиса. Здесь, как и прежде, нас ждут толпы горожан и обилие неона. Интерактивных объектов тоже очень много, и со всеми этими забегаловками, клубами

КАЖДЫЙ УГОЛОК игрового мира наполнен фантастическим количеством деталей. Обратите внимание на истёртую дорожную разметку. Вот это в Японии называется скрупулёзностью!

РЕЖИССУРА в сюжетных сценах с лихвой оправдывает их затянутость

РАЗБОРКА возле пивной «Троица». Кадзума в хорошей форме, в тюрьме он тренировался

по интересам, магазинчиками и торговыми автоматами можно и нужно взаимодействовать. Прислушавшись к разговору прохожих, вы получите ценную информацию, а то и побочный квест.

Правда, большинство дверей в кварталах по-прежнему закрыто, и, чтобы добраться до сюжетного места, временами приходится искать какой-нибудь неприметный лифт. Всё это уже было раньше, разве что теперь графика посимпатичнее, а каждая подворотня приятно удивляет уровнем детализации.

ДРАКА УЛИЧНАЯ, ОЖЕСТОЧЁННАЯ И НЕЧЕСТНАЯ

Снизилось количество случайных стычек на улицах. От этой беды страдают многие jRPG, и раньше в мире Yakuza этот момент тоже несколько раздражал, бесконечные драки скорее утомляли, чем развлекали.

Мордобой вновь яростен и динамичен, его сопровождает отличная музыка и эффектный операторский рапид. Реализм вновь не завезли... да и кому он нужен?! Драки искрятся вспышками спецэффектов, а случайно задетый ударом скутер взлетает к крышам домов. Расслабиться в бою не получится: хулиганы и гангстеры частенько нападают скопом, и каждому нужно полтора десятка ударов, чтобы успокоился. Противники не блещут умом, но их интеллекта вполне достаточно, чтобы регулярно и успешно атаковать героя со спины.

В некоторых сюжетных экшен-сценах Кирю помогают союзники, что заметно оживляет игру. Облегчает задачу режим Heat Mod, в котором Кадзума превращается в японскую версию Халка. Кроме того, он может использовать в бою элементы окружения. Хороший удар велосипедом по спине может спасти любое положение. В общем, часть с beat-em-up-геймплеем от сюжета не отстаёт – тут всё так, как и должно быть.

ИНЫЕ ЗАНЯТИЯ И ДОСУГ

Система ролевой прокачки привычная и понятная. Развиваем пять параметров и получаем существенное влияние на боевые качества героя. Никаких изменений со времён первой части. Во всяком случае, пока что.

Мы также поучаствовали в уличной погоне за неумелым шпионом, который

КТО ВСПОМНИЛ о суши? Кирю подкрепляется буржуйским фастфудом!

ЛИШНИХ ПЕРСОНАЖЕЙ попросту нет. Действующие лица второго плана столь же убедительны, отлично анимированы и озвучены, как и центральные герои

пытался за нами следить. Вероятно, игра приготовила ещё немало таких миссий, чтобы разнообразить беседы и драки. Помните замечательные заезды по городу из первых частей, со стрельбой из всех стволов? Ждём чего-то подобного и от шестой!

В свободную минуту Кирю развлекается так же, как и любой порядочный современный азиат. Некоторые профильные СМИ не зря назвали серию Yakuza симулятором японца. На местных неоновых улочках можно надолго потеряться, ощутив себя токийским менеджером, который прожигает пятничный вечер. Мы опробовали музыкальную мини-игру с ритмичным нажиманием кнопок (Кирю в это время ошалело хлопает в такт мелодии), а также повисели в чате с прелестной молодой японкой.

Флиртуя с девушкой, Кадзума (с нашей помощью, конечно же) может проявить себя бывалым ловеласом. Тогда результатом комбинаций кнопок на геймпаде станет порция очень легкой эротики – девушка разденется перед камерой.

На месте оказалась и ещё одна привлекательная особенность серии: атмосфера боевика из видеосалона 80-х. Злодеи здесь нередко демонстрируют подростковый максимализм и театральное позёрство. Боевики той же китайской триады бегают средь бела дня по центру города с национальными мечами, будто украденными со съемочной площадки эпика «Хон Гиль Дон – 5». За это серию и любим.

■■■

К шестой части франшиза о якудзе по-прежнему держится молодцом. Она избегает радикальных перемен. Как и раньше, здесь полно колоритных персонажей, сюжетная завязка и сценарная линия интригуют, а в адреналиновых драках не будет никаких послаблений. Сцены монументальной продолжительности на движке игры вышли на новый уровень качества – во многом благодаря мимике персонажей.

И подзаголовок Song of Life здесь неслучаен. Главный герой всё больше задумывается о жизни как таковой, оставив в прошлом борьбу за честь и славу. Такой Кирю, умудрённый опытом, не менее интересен, чем молодой гангста-рыцарь из первых частей.

Серия растёт очень неспешно и открывает всё новые грани самой себя, не пытаясь шокировать фанатов. Yakuza 6: Song of Life станет достойным продолжением уличных историй большого японского города. Революции не предвидится – и, кажется, она здесь никому и не нужна. ■

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

20 ЛЕТ СПУСТЯ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Всё чаще разработчики достают из пыльных сундуков горячо любимые всеми классические игры, чтобы подарить им вторую жизнь. Проводится серьезная работа: нужно осовременить внешний вид проекта, подогнать его под сегодняшние операционные системы, переписать звук, добавить контент... Иногда получается здорово, иногда – всего лишь сносно или даже совсем уныло.

В какой форме вернулась в строй **Age of Empires: Definitive Edition**, один из самых прочных кирпичей в фундаменте стратегического жанра? Будем разбираться. Если кратко, то ждать переиздания стоило. Но некоторые вопросы студии-разработчику **Forgotten Empires** всё-таки хочется задать.

КОНЦЕРТ ДЛЯ СКРИПКИ С ОРКЕСТРОМ

Не сочтите странным то, что в первую очередь я выскажусь о саундтреке. Ведь именно музыка – одно из главных достоинств проекта. Работу Тодда Мастена, композитора и звукового дизайнера, перезаписали по современным стандартам, и в Definitive Edition вновь зазвучали прекрасные музыкальные треки.

Оркестровое звучание встречает вас в меню и продолжает радовать во всех режимах игры. Основной акцент сделали на эпичных мотивах и медитативных мелодиях, что для игры о развитии племенных поселений – лучший вариант. Саундтрек игры двадцатилетней давности до сих пор можно считать эталонным, в стратегическом жанре лучше звучали, пожалуй, только **Civilization** и **Total War**.

Звуковые эффекты ремастера полностью соответствуют требованиям времени, а голос рассказчика в кампаниях несомненно радует.

Не останавливаясь только на аудиальной части, разработчики Definitive Edition навели внешний лоск. То, как выглядит в итоге двухмерная картинка, заслуживает как минимум уважения. Без преувеличения: на движения юнитов в обновленной Age of Empires тянет любоваться. Обилие мелких деталей, аккуратные модели, неплохая, хоть и аскетичная анимация. При максимальном увеличении видна игра мышц у полуголых рабочих. Всё, что связано с водной стихией, и вовсе смотрится отлично: шейдерные всплески, умилительные стайки рыб и резвящийся кит, которого можно показать детям (они порадуются – проверено опытным путём).

Рискну утверждать, что на сегодняшний день Age of Empires стала самой красивой 2D-стратегией.

ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

Священную корову не стали учить новым трюкам: геймплей совершенно не изменился.

Ранее бета-версия позволила опробовать мультиплеер, и мы уже делились своим мнением о нём. Там нас ждали большие карты и общая неторопливость игрового процесса (или наоборот, если найти ещё семерых игроков для схватки на одной территории). К релизу приготовили одиночную игру против ИИ, с дюжиной настраиваемых параметров, и кампании, заслуживающие большего внимания.

НА РАННИХ СТАДИЯХ развития племени игра напоминает робинзонаду

Процесс восстановления исторической справедливости в кампаниях, как и двадцать лет назад, неспешен и по-прежнему чертовски увлекателен. Мы отстраиваем поселение своей мечты, стараясь грамотно распределять рабочую силу, ресурсы и доступные площади. Когда дело доходит до вооруженных конфликтов с иноземцами – а доходит до этого всегда, – пытаемся проявить тактический талант, отводя раненых в тыл, не пуская лучников в рукопашную и сталкивая врагов со своими тяжёлыми пехотинцами.

Бои протекают довольно живо, хотя множество игр и обходит Age of Empires: Definitive Edition по части сражений. Строительство и научный прогресс приносят больше радости, здесь игра демонстрирует сбалансированный и достаточно гибкий процесс; все эти грядки с морковкой, склады и амбары, окружённые башнями и стенами, увлекают сегодня так же, как и в прошлом веке.

К сожалению, разработчики не добавили в ремейк активную паузу, которая поя-

БРОНИРОВАННАЯ пехота неторопliва, но страшна в бою

ВОЗНЯ с сельским хозяйством снимет любой стресс

ПОДНЯВ ПОВЫШЕ КАМЕРУ, получаем отличный обзор

вилась в сериале со второй части, **Age of Kings**. Временами действие обретает нешуточный размах, и возможность перевести дух, чтобы раздать приказы подданным, пришлась бы к месту. Есть опция ускорения времени, что иногда полезно, но замедлять его или останавливать нам не дано.

Мирная фаза попросту интереснее военных действий, но без войны в игре никуда.

Каждая миссия в кампаниях сводится к сносу ветхих построек противника. Хотя отдам должное сценаристам: они использовали весь свой арсенал уловок для создания разнообразных и вполне увлекательных ситуаций. Нам придётся в одиночку пробираться по лесу, где обжилась многодетная семья голодных львов, покорять воинственные племена, имея на старте тощего жреца без охраны, и строить архитектурные чудеса на дальних островах.

В одиночный контент входит и масштабное дополнение **The Rise of Rome**, интересное тем, что кроме напыщенных римлян нам дадут поиграть за их противников и порулить знаменитыми карфагенскими слонами.

НА ПЕРЕСДАЧУ!

Античная стилистика радует глаз с самого вступительного ролика. При погружении в процесс архитектура строений, одежда и доспехи юнитов, выдержки из истории древних цивилизаций и упомянутая музыка создают нужное настроение и убеждают нас, что дело происходит до Рождества Христова.

От молодящегося ветерана никто и не требовал исторической достоверности, но многие условности, на которые закрывали глаза в 1990-х, сегодня огорчают. Нации отличаются минимально, и, когда египтяне выводят на поле боя своих египетских гоплитов, становится грустно. Ладно Египет, какие-то пересечения с античной Грецией всё же могли быть, но когда в Древней Японии мы видим копьеносцев из фаланги – это уже слишком.

Да, стоило бы сделать скидку на возраст игры, но порой не хочется. Неточностей в ней более чем достаточно. А вот перевод текста, которого здесь не так уж и много, выполнен ужасно, и никаких скидок здесь быть не может.

Запустив Age of Empires: Definitive Edition, вы вскоре узнаете, что войска в ту пору состояли из «дубинщиков» и «топорщиков». Поздравляя с победой, игра сообщит, что «ваше вождество испытало рост». Слепой жрец в игре – «многоуважаемый парниша»! И первое место хит-парада нелепостей: оказывается, в Альпах многие воины Ганнибала «свалились насмерть». Было бы смешно, если б не было так грустно.

BUGS' LIFE

Увы, из культовой Age of Empires так и не выловили все баги.

Критических ошибок замечено не было, но обилие мелких «жуков» настораживает. Ваши священники иногда впадают в транс (общаются с небесным начальством?) и отказываются лечить раненых. Враги задумчиво созерцают дали, пока вы украшаете их спину стрелами. Дикие хищники замирают в прыжке. Все звуковые эффекты внезапно пропадают, оставляя вам в утешение музыку. На панель интерфейса не всегда выводятся задачи миссии.

К тому же игра даже на мощных машинах любит «призадуматься». Вы сами убедитесь, что быстрое сохранение здесь вовсе не быстрое...

■■■

Age of Empires: Definitive Edition обязательно стоит оценить всем тем игрокам, которые в своё время предпочитали оригинал здоровому сну. Так как жанровых конкурентов у игры очень мало, она способна привлечь свежую аудиторию, но, скорее всего, новых «адептов» будет не так уж и много. ■

TOTAL WAR: ARENA

ПОЧТИ МОВА

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Вот уже много лет жанр RTS находится в глубоком упадке. Прошли времена культовых **Warcraft** и **Age of Empires**, крупные проекты выходят не чаще двух раз в год, а главный представитель стратегий в реальном времени – **StarCraft 2** – уже много лет обходится без серьёзных конкурентов.

Причин тому несколько. Классические RTS со сбором ресурсов и постройкой базы – игры достаточно сложные. Они, как правило, требуют от игрока грамотного распределения ресурсов, многозадачности, тактической подкованности на поле боя и вдобавок кучи свободного времени. Результат принятых решений зачастую видно не сразу, а многим поклонникам Age of Empires знакома ситуация, когда одна игровая партия растягивалась на несколько часов.

К тому же сам жанр долгое время почти никак не эволюционировал. Игроки участвовали в точных реконструкциях исторических сражений, погружались в фантастические вселенные любимых фильмов и книг и ввязывались в грандиозные баталии галактического масштаба. Число юнитов на поле боя исчислялось тысячами и ограничивалось лишь мощностью железа. Росли масштаб и количество действий в минуту, но общая механика RTS подчинялась отточенным алгоритмам и не менялась.

Неудивительно, что однажды стратегии в реальном времени пошли по пути упрощения, а разработчики стали добавлять в них элементы других жанров. Стоит вспомнить хотя бы tower defense и удачно выстрелившую **Plants vs Zombies**, которая позже выросла в собственную серию.

Ещё один пример такого смешения – MOBA-игры: этот совместивший RTS и RPG жанр родился из любительских модификаций к играм **Blizzard**. Карта Aeon of Strife для **StarCraft** задала знакомый многим формат поля боя с тремя «линиями», а пользовательская карта Defense of the Ancients (DotA) к **Warcraft III: The Frozen Throne** закрепила успех, дополнив механику повышением уровня героев и покупкой экипировки. Именно первая DotA собрала вокруг себя серьёзное сообщество поклонников и заложила фундамент для большинства MOBA.

ЧТО НАМ СТОИТ МОВА СТРОИТЬ

Долгое время многопользовательские арены существовали только в виде дополнений к другим стратегиям. Но в 2009 году компания **Gas Powered Games** (ныне **Wargaming Seattle**) выпустила первую самостоятельную представительницу жанра – **Demigod**. Именно в ней игрок впервые выбирал одного из десяти героев и помогал более слабым союзным отрядам под управлением ИИ (тем самым крипам)

AGE OF EMPIRES в своё время поражала воображение

КРАСАВЕЦ PUDGE пришел в DotA из другой игры Blizzard – Diablo

КРИПЫ, три линии атаки, башни и замок по центру. Знакомо, не правда ли?

захватывать точки и разрушать базу противника. Полученный за уничтожение противников опыт повышал уровень и открывал новые способности героя, а золото за убийство вражеских полубогов шло на покупку снаряжения.

Игроку, занятому единственным персонажем, гораздо проще следить за развитием боевых действий и планировать свои шаги наперёд, не отвлекаясь на экономику и постройку сооружений. А поскольку сражения тут гораздо быстрее и динамичнее, чем в привычных стратегиях, жанр MOBA идеален для коротких сессионных игр.

Вскоре новое направление разрослось до такой степени, что лишь редкие студии могли позволить себе выпускать консервативные однопользовательские стратегии в реальном времени. Сейчас старый жанр отлично показывает себя на мобильных устройствах, а ветераны вроде **Relic** и **The Creative Assembly** время от времени радуют поклонников крупными релизами, но славные времена, когда жанр RTS доминировал на рынке, давно кончились.

БЫСТРЕЕ, МЕНЬШЕ, ИНТЕРЕСНЕЕ

Фирменной чертой серии **Total War** всегда было смешение тактических боёв в реальном времени и пошагового управления страной: очень разные по механике элементы напрямую зависели друг от друга и были неразлучны на протяжении многих лет. Хотя всегда находились игроки, которым экономическая часть нравилась больше стратегической, и наоборот. Как раз для последних и предназначена **Total War: Arena**.

В COMPANY OF HEROES отряды сами старались занять более безопасное укрытие, будь то земляная насыпь, кирпичная стена или воронка от взрыва в чистом поле

AGE OF EMPIRES во всей своей красе

Хотите продуманные, сбалансированные бои с засадами в кукурузных полях, туманом войны и перепадами высот, но без дипломатии, сбора налогов и административной работы по управлению провинциями? Не вопрос – упростим «глобальный» геймплей до формирования отрядов и прокачки лидеров.

Не хотите тратить много времени на затянутые бои и гонять уставшую пехоту по огромным полям сражения? Пожалуйста. Карты в Arena довольно компактны, хоть и изобилуют препятствиями вроде густых лесных массивов и многочисленных сооружений, за которыми от снарядов противника можно спрятать целый отряд.

Темп игры сильно ускорился: больше не получится отвлечься на чай, пока войско наступает на вражеские шеренги. Даже «тяжёлые» пешие отряды передвигаются на удивление бодро, постоянно норовя спрятаться в складках местности, обойти с фланга и неожиданно сунуть копьё поглубже в строй зазевавшегося противника. Партии в «Арене» длятся не дольше пятнадцати минут; если за это время вражеские отряды не истреблены, а базы не захвачены, то победа засчитывается команде, в распоряжении которой осталось больше всего войск.

Несмотря на все геймплейные упрощения и ограничение в три отряда на человека, масштаб «взрослых» игр серии особо не пострадал. В нашем распоряжении, помимо стандартных юнитов вроде пехотинцев, конницы и стрелков, могут оказаться и тяжелые осадные орудия, и даже боевые псы. А число лежащих раненых солдат на поле битвы может достигать трёх тысяч – солидная цифра для условно-бесплатной сессионки.

Внутриигровые покупки, без которых не обходится ни один ftp-проект, есть и в TWA. Но здесь аналог реальной валюты не увеличивает шансы на победу: за золото можно купить скины на доспехи и щиты для отряда или особые премиальные войска, которые на поверку оказались слабее бесплатных того же уровня из-за отсутствия прокачки.

Хотя можно немного схитрить: купить за золото ненужную боевую единицу, конвертировать солдат в свободный опыт и мгновенно повысить своему полководцу уровень, а то и не раз. Но даже в этом случае успех вам не гарантирован: чем выше ваш уровень, тем чаще встречаются более опытные сопер-

ВОЙСКА МОЖНО кастомизировать, примеряя им новые шлемы, доспехи и щиты

ники, за чьими плечами не купленное золото, а заработанный кровью и потом навык. А опыт, что называется, не пропьёшь. К тому же за получение определённых достижений игра сама понемногу подкидывает золото.

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДЕСЯТЬ?..

Ещё одна важная черта жанра MOBA – общение с другими игроками. В Total War: Arena оно важно как никогда: сражаться приходится не один на один и даже не в привычном режиме «пять на пять», а в двух командах по десять человек. У каждого участника только по три отряда войск, а контроля над единой союзной армией нет вообще ни у кого.

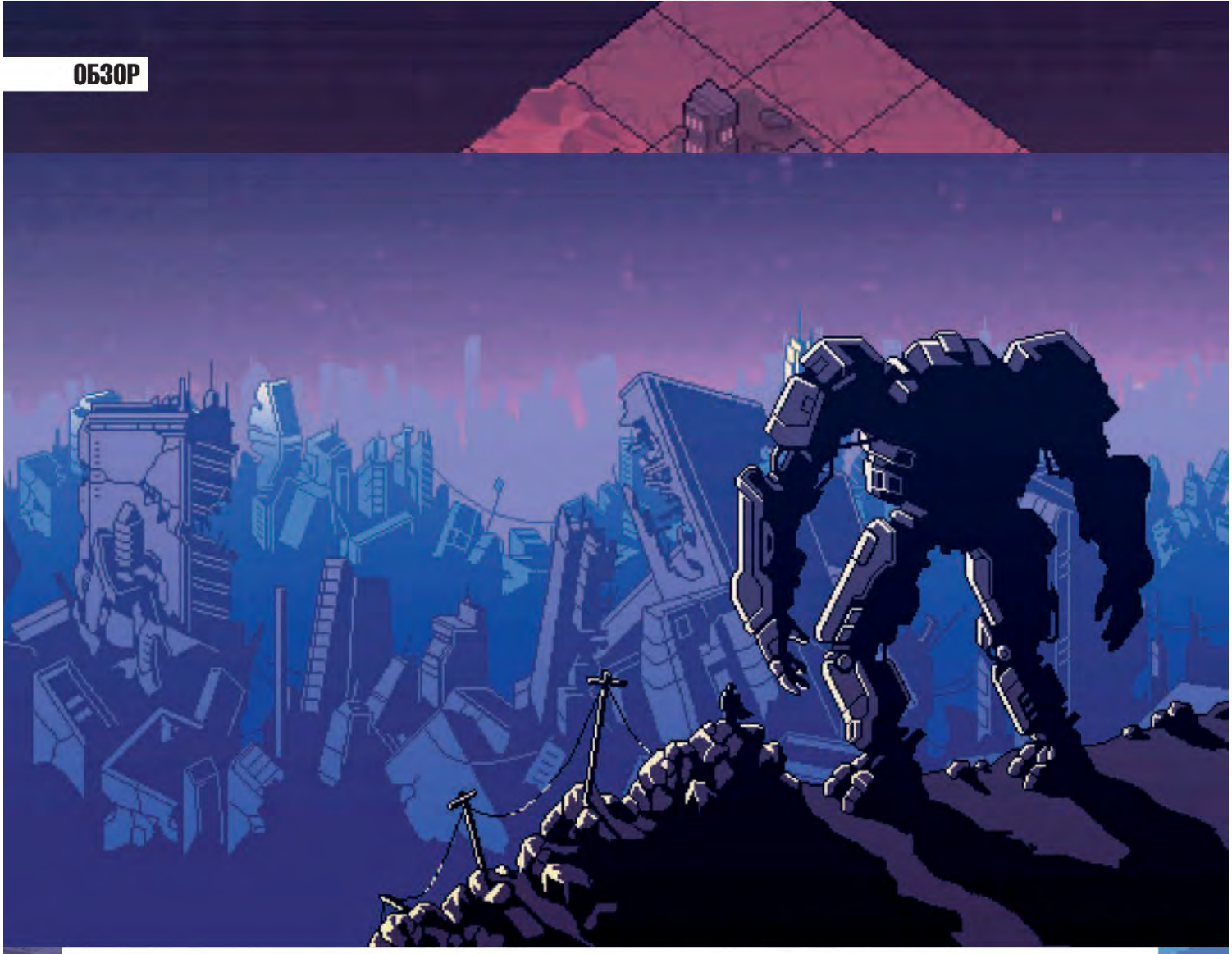
При равных условиях исход боя зависит от слаженных действий всех десяти членов команды. Потеря даже одного бойца может привести к трагедии: войска отключившегося участника топчутся на месте, пока любой из оставшихся союзников не отдаст им приказ, – а это лишняя головная боль для команды.

И если в той же **Dota 2** умелый игрок может в одиночку тянуть всю команду к победе, то в Total War: Arena этот трюк не пройдет: один в поле не воин. Численный перевес объединённых отрядов противника сведёт на нет все ваши сольные попытки воспользоваться тактическим преимуществом, а про грамотное использование способностей полководца и новенькую экипировку солдат можно даже не вспоминать – без поддержки товарищей всё это не поможет выиграть. При этом голосовая связь в игре не предусмотрена: общаться с соратниками можно только через текстовый чат и подробные отметки на тактической карте.

По-настоящему оценить продуманную механику TWA можно только в слаженной команде. Для этого игра позволяет объединяться с друзьями в группы до четырёх человек (а это уже почти половина войска!) и участвовать в общих схватках, балансируя минусы союзников составом своих отрядов.

■■■

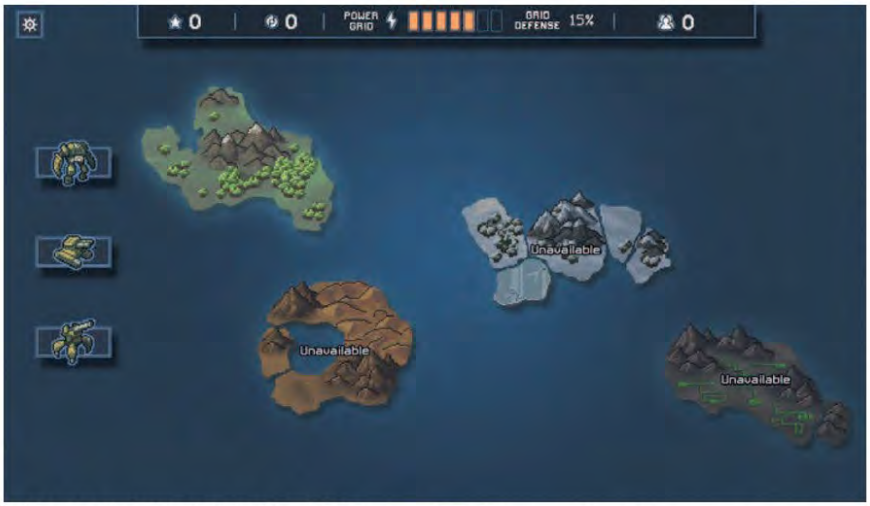
Новая Total War не похожа на предшественниц, но проще от этого не становится. Наоборот, накладывая ограничения на количество подконтрольных отрядов, Arena заставляет принимать новые правила командного боя. ■



INTO THE BREACH

СУДОКУ, ПОЖИРАЮЩЕЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН



БОИ РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ НА ЧЕТЫРЁХ ОСТРОВАХ: каждый со своими климатическими особенностями и уникальными чертами. Защитить всё равно придётся все, но во время перепрохождения можно выбрать, в какой последовательности на них высаживаться

Вы любите судоку? Я вот терпеть их не могу: то ли слишком туп, то ли просто невнимателен. Ну не получается у меня сверлить взглядом листок бумаги с цифрами и видеть в нём развлечение. Да и занятную головоломку, раз уж на то пошло, – слишком просто и монотонно. Один и тот же квадрат 9x9, одни и те же числа, неизменный принцип решения. Я не могу ни расслабиться за муторным подбором вариантов, ни ощутить радость победы над хитроумной головоломкой (потому что хитроумием там и не пахло). Это пустая трата времени, безвкусная жвачка для ума, которой самое место на последних страницах газет.

Into the Breach, стратегия про борьбу с нашествием гигантских жуков от **Subset Games** (авторов **FTL: Faster Than Light**), с первого взгляда совсем не походит на приевшийся газетный кроссворд. Но пиксельные кайдзю и всевозможные мехи прямиком из «Тихоокеанского рубежа» – это

ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР точек высадки зачастую определяет успех всей миссии. Эту мы завершили кое-как, пускай на первом ходу всё и выглядело невинно

ПЕРИОДИЧЕСКИ вашему отряду сбрасывают подмогу из будущего – капсулы времени. Внутри может быть новый пилот, оружие или энергетические ядра, необходимые для апгрейда мехов. В неравном бою пригодится любая возможная помощь

НЕ ЗНАЮ ПОЧЕМУ, но экран результатов после миссии мне особенно по душе. Может, дело в миниатюрной диораме поля боя слева?

мираж, красивый фасад. Глубоко внутри Into the Breach – это то самое судоку для поклонников пошаговой тактики. Но сделано оно настолько элегантно, что я даже не заметил, как эта крохотная головоломка сожрала всё моё свободное время.

СТАЛЬНАЯ ТРЕВОГА

Помашите ручкой человечеству: его уже давным-давно нет. Кого не убили природные катаклизмы и наводнения, тех доели *век* – раса насекомых размером с небоскрёб. И никакие боевые человекоподобные роботы не помогли. К моменту, когда цивилизация разработала оружие, способное победить веков, война уже была проиграна.

Вы и ваша бригада мехов – последние выжившие. Такими малыми силами жуков никогда не одолеть. Надежды нет. Что остаётся? Только отправиться в прошлое и попытаться изменить ход войны до того, как она стала безнадёжной.

Завязка звучит помпезно, но сама игра проста и эффективна, как фронтовая землянка. Ваш отряд из трёх мехов десантируется на карту размером 8x8 квадратов. В противоположном углу ринга – полчища жуков, которые прибывают в конце каждого хода. Инсектоиды хотят сожрать всё живое, а вы – не дать им полакомиться обитателями Земли. Сдержите натиск инопланетян в течение пяти-семи ходов, и вы победите: орды век ретируются, а ваш отряд получит награды и сможет приступить к следующему заданию.

Миссия понятна? Как бы не так. Если рвётесь хватать инопланетных муравьёв за усики и по-молодецки швырять их в бетонные высотки, лучше сразу умерить пыл: такому деструктивному геройству здесь не место. Ваша бригада насекомым вообще не интересна – они пришли за людьми. За гражданскими, которые ютятся в этих самых высотках на карте, поскольку их попросту некуда эвакуировать. Нужно действовать аккуратно, сопутствующий урон недопустим. Если потери среди мирного населения достигнут слишком высокой отметки, пиши пропало: поражения в войне не избежать. Придётся перепрыгнуть в другую временную линию и попытаться ещё раз. С самого начала...

МАТ В ЧЕТЫРЕ ХОДА

«И это всё?» – спросите вы.

Да, практически всё. Потому-то Into the Breach меня так и порадовала: она добивается многого крайне малыми средствами. Игра ближе к судоку, чем к «рогаликам» или большим тактическим стратегиям из-за постоянства правил и открытости информации. На скромном (в плане механики) фундаменте Into the Breach умудряется не только создать динамичный игровой процесс, но и подбрасывать новые тактические обстоятельства в каждой схватке.

Поле боя всегда занимает одинаковую площадь. У вас всегда одна и та же задача.

ВСЕ ДАННЫЕ сходятся – можно не бояться, что кислотная многоножка разрушит нужную нам электростанцию. Не успеет: её сейчас похоронит прибойная волна

МАЛЕНЬКИЕ ДЕТАЛИ вроде реплик выживших, подбадривающих ваш отряд, на удивление оживляют сеттинг игры. Сражаешься уже не просто так, а за них! К тому же если здание разрушат, то игра ещё и выдаст точное число погибших. Подставлять под удар незримых человечков совсем не хочется

Ваш ударный отряд всегда состоит из трёх мехов. Всегда есть беззащитные гражданские, которые, как назло, наотрез отказываются покидать свои жилища, и веки, превосходящие вас числом. У вас есть вся информация, которую только можно получить: от точных значений урона до цели атаки и очерёдности действий противника. Вы заранее знаете, где из-под земли выкопаются новые насекомые.

Вся эта битва за будущее человечества лежит у вас на ладони, как кубик Рубика. На первом же ходу, ещё до высадки бригады мехов, можно оценить ситуацию, наметить план действий и приступить к его выполнению – а если что-то пойдёт не так, обвинить не выйдет никого, кроме своего тактического «гения». Нужно только принять серию правильных решений: пойти сюда, атаковать то, использовать сё – и полчища пиксельных жуков расшибутся об идеальную, безукоризненно просчитанную оборону.

На словах это звучит просто. И отчасти так оно и есть: благодаря сравнительно небольшому числу механик и высокой степени контроля над боем Into the Breach играется почти что медитативно. Процесс принятия решений редко вызывает стресс (никакого сравнения с той же **XCOM**), да и громоздкой мета-игры или стратегического режима здесь нет. Бои длятся не больше пяти минут. Быстренько задавил век в одном месте – и без оглядки погнал дальше. А там и до финальной схватки недалеко: добираться до неё десятки часов, уповая на милость генератора случайных чисел, как в FTL, не придётся.

Так что... Да. Не стоит ждать от Into the Breach второго пришествия **Jagged Alliance** и ренессанса (архи)глубоких тактических игр. Она гораздо проще. Но «лёгкая весовая категория» нисколько не мешает этой игре служить великолепной зарядкой для мозга.

МАГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ

Простота механик Into the Breach не делает её «меньшей» игрой и уж тем более ничего не портит, что бы там ни говорили убеждённые хардкорщики. На самом деле всё это даже к лучшему: чем дольше я воевал с жуками-убийцами, тем яснее понимал, что дело здесь не в сложности, а в сочетании нюансов. Внутри постоянных факторов – размера карты, мехов, врагов и задачи – скрывается куча переменных.

Into the Breach – это прежде всего игра о грамотном позиционировании. Силы век берут числом, а не умением, но у вас никогда не хватит огневой мощи, чтобы перебить врагов ещё на подходе к городу. Заразу нужно не искоренить, а направить в максимально безвредное русло – туда, где нет гражданских. Ваши пушки не столько наносят урон, сколько просто вредят позициям век, потому что те атакуют в строго определённом направлении. Передвинь букашку на клетку в сторону, и вместо густонаселённого района она атакует пустырь или своего союзника. А то и вовсе утонет, если столкнуть пакость в воду.

На повестке дня стоит позиционное мышление, а все остальные механики постоянно его модифицируют, не давая

В INTO THE BREACH даже достижения – не просто для галочки. У каждого отряда свой список целей; выполните их – получите валюту для открытия нового. Приятно, что у игры есть полноценное завершение и структура

засидеться в зоне комфорта. Перво-наперво, сами мехи: состав ударной бригады кардинально меняет картину боя. В отряд можно взять только трёх роботов, но у каждого есть свой класс. Артиллерийский шагоход поливает жуков огнём через всю карту, но беззащитен вблизи и слишком медлителен, чтобы оперативно сменить позицию. А классический ОБЧР (огромный боевой человекоподобный робот) спокойно размажет жука кулаками, но не способен дотянуться до тылов. Мехов можно снабдить дополнительным снаряжением и прокачивать, а ещё сажать внутрь них пилотов – последние по ходу игры учатся собственным навыкам.

Управление разными отрядами серьёзно различается: одни специализируются на дебаффах и манипуляциях с врагами, другие – на грубой силе, третьи – на манёвренности. И не забудьте добавить к этому списку бестиарий самих век: у них тоже разные повадки и паттерны атаки. В каждой миссии вы воюете с одним и тем же, но постоянно эволюционирующим врагом, что опять-таки заставляет то и дело пересматривать стратегию обороны.

Карты, несмотря на одинаковый размер, тоже постоянно держат в тонусе. При расстановке юнитов и в боевых действиях нужно постоянно учитывать расположение горных массивов и жилых зданий. Каждый раз меняется и пространство для манёвра, и допустимые ходы. Один залп может как уничтожить целое скопление жуков, так и похоронить гражданских под завалами небоскрёбов: ударной волной артиллерии

СЛОТОВ ПОД ПРОКАЧКУ ТАК МАЛО, а полезных обвесов так много, что придётся искать компромисс. Правда, игра тоже идёт на уступки: в случае проигрыша одного из трёх пилотов можно взять с собой в новую временную линию. Желательно – самого умелого

тушки жуков унесёт прямо в сторону хрупких городов.

Леса имеют неприятное свойство гореть, нанося урон всем, кто в них остановится, а песчаные барханы вздымают бури, не дающие атаковать. Время от времени к этому прибавляются события, никак от вас не зависящие: землетрясения, паводки, штормовые фронты и бомбардировки союзных войск, разрушающие всё, чему не повезёт оказаться под обстрелом.

Даже ваша главная задача – защита населения, – и та обрастает нюансами. У остатков земного правительства, в лице мегакорпораций, взявших выжившее население планеты под своё крыло, всегда найдутся дополнительные поручения. Защитить конкретное здание или юнит, помешать прибытию подкреплений веков или просто перебить нужное число жуков.

Но эти задачи часто идут вразрез со спасением невинных. Что лучше: защитить целый квартал от кислотного дождя или пожертвовать им, чтобы отбить электростанцию, а на наградные закупиться апгрейдами? Вам решать. В кокпите гигантского робота сидите именно вы.

ЭНДШПИЛЬ

Каждый новый забег и каждая новая карта – это набор тактических опций, среди которых далеко не всегда есть однозначно правильная. Геймплейную скромность проект с лихвой компенсирует внушительным разнообразием и реиграбельностью. При этом, несмотря на массу механических тонкостей и подводных камней, играть и, что важнее, размышлять в Into the Breach легко: среди множества выданных игроку условий попросту нет лишних. Здесь негде споткнуться, замедлить темп и утонуть в океане вариантов. Бесконечный поиск лучшей обороны никогда не выматывает игрока: Into the Breach требует от интеллекта ровно столько, сколько нужно, – и ни джоулем энергии больше.

На самом деле я был искренне удивлён тем, какой большой оказалась микроскопическая с виду игра. Первые часов десять играл будто на автомате, ничего не замечая: одна высадка незаметно перетекала в другую, один зачищенный регион – в следующий. Только спустя ещё часов десять я спохватился и вспомнил, что мне вообще-то надо не просто поиграть, но ещё и описать свои впечатления. Разобрать игру по винтикам.

И знаете что? Мне совершенно не хотелось этого делать.

Into the Breach – как старинный архитектурный ансамбль, переживший не одного царя и президента. Он есть. Он монолитный. Его геометрия доставляет эстетическое удовольствие. С ним всё в полном порядке. Хочется просто пожать плечами и сказать: «Ну да, вот оно. Здорово, правда?» Полное совершенство и отсутствие лишних деталей. Всё на своих местах.

В каком-то смысле мастера из Subset Studios, что называется, «подковали блоху»: им удалось вдеть вдумчивость «больших» стратегий в игольное ушко. Всё-таки не размах определяет ценность стратегии, а мясо на её костях, – и у маленькой пиксельной Into the Breach этого добра навалом.

Да, игру запросто можно назвать репетативной, казуальной или слишком легковесной для стратегии. Она могла быть ещё больше, ещё разнообразнее и креативнее.

ЗАЩИТА ПОЕЗДА – одно из сложнейших заданий в игре. Через один ход пустыня будет битком набита жуками. Вот тут уж придётся поднапрячь извилины

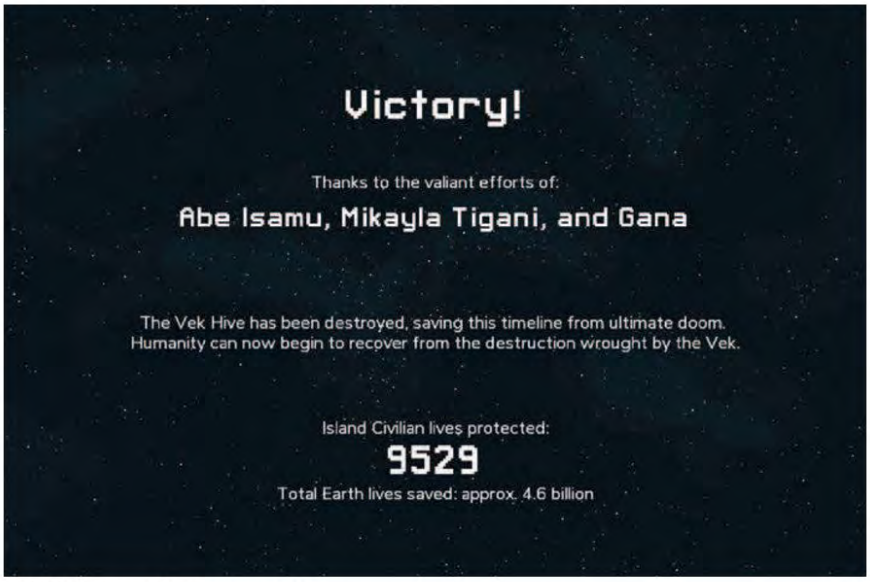
Да и бесконечный режим «выживания», думаю, прижился бы как родной. Но увы, совершенству нет предела.

Временным линиям, в которых век всё ещё не побеждены, – тоже.

■■■

На мой взгляд, Into the Breach – это своего рода эспандер для видеоигрового тактика. Не утомляет, не отнимает много сил и времени, но приносит практическую пользу. В неё можно играть хоть вместо чашки кофе на перерыве – или пока эта самая чашка заваривается. Творение Subset Games – это компактная разминка для ума, никогда не надоедающая жвачка, судоку, ради которого хочется сразу перейти к последней странице газеты.

Уф... так, с выводами закончили. Теперь, когда я отправил этот текст редактору и жду правок, можно поиграть в Into the Breach. Ещё пять минуточек. ■



ПОБЕДА! Убирайтесь с моей планеты, век!

STELLARIS: APOCALYPSE

РЕБАЛАНС, КОТОРЫЙ СЛОМАЛ ИГРУ

АРТУР МАСС

Неспешно обрастая новыми платными дополнениями, **Stellaris** на моих глазах оформлялась в одну из лучших, если не лучшую космическую 4X-стратегию. До сих пор каждое такое обновление вносило много нового и добавляло игре глубины и разнообразия: было ощущение, что ни одна партия не повторит предыдущую.

В **Apocalypse** обещали сделать ребаланс ряда устаревших с релиза аспектов, добавить корабли суперкласса, а заодно пересмотреть механику космических войн в целом. Казалось, что дополнение будет не хуже своих предшественников, но после тридцати с небольшим часов и пяти сыгранных партий я вынужден признать: ожидания не оправдались.

NB: Текст написан для таких же фанатов игры, как и я сам, так что заранее извиняюсь за обилие специальных терминов.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ОГРОМНОЙ ИМПЕРИИ теперь буквально занимает десятилетия

НУЖДАЕТСЯ В КАЛИБРОВКЕ

Удивление приходит уже на экране создания империи: после обновления нельзя выбрать ни предпочитаемый вид межзвёздных путешествий, ни стартовый тип оружия. Да, это можно понять: прыжки через червоточины были откровенно нечестными, и фракции с другими методами перемещения казались ограниченными.

Теперь же все катаются по гиперпространственным коридорам. Варп реализован как парные туннели, которые можно использовать после изучения специфиче-

КОСМИЧЕСКИЕ УЛИТКИ больше не могут выбрать предпочитаемый способ межзвёздных перемещений

ЗРЕЛИЩНОСТИ КОСМИЧЕСКИХ БОЁВ
ничуть не убавилось

ОСАДНЫЕ ФЛОТЫ
всё ещё незаменимы в покорении враждебных империй

ской технологии. А вот червоточины (теперь станция «врат») – это суперструктура (читай, чудо света ценой в половину сферы Дайсона), технология постройки которой приходит ближе к финальным кризисам.

Сбалансированными эти изменения кажутся ровно до тех пор, пока мы не вспоминаем, что «коридоры» гиперлиний игра прокладывает рандомно – и далеко не всегда (почти никогда) оптимально. Личный опыт: достаточно большая империя разумных жуков а-ля зерги под конец игры выросла во внушительную «змейку», и путешествие из одного её конца в другой заняло почти двадцать (!) минут на скорости x3. Через старые червоточины это решалось всего в три станции и шесть прыжков.

Больнее всего эта перемена бьёт по любителям огромных агрессивных империй, которые теперь потеряли всякую мобильность. Экономический потенциал и колоссальные размеры флотов, конечно, никуда не делись, но растянутые перемещения ощутимо замедляют всю игру. Не то чтобы раньше в Stellaris были слишком короткие партии, но теперь это настоящая тягомотина.

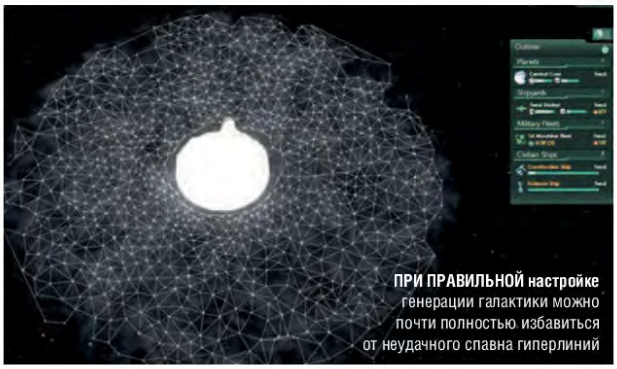
THIS IS WAR

Сама механика войны тоже сильно изменилась. Прежде всего, появилась прекрасная вкладка «claims», которая позволяет в политическом смысле претендовать на чужие территории за очки влияния, – теперь не надо ввязываться в долгую войну на истребление ради пары систем. Более того, когда кто-то хочет захватить чужие системы, включается дипломатическая тревога, и обе фракции начинают размеренно готовиться к войне.

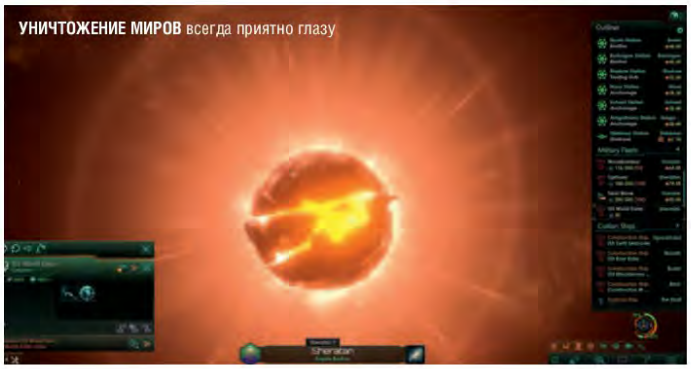
Для нападения теперь обязательно нужен повод, без этого окошко объявления космической войны просто не даст вам нажать на кнопку. Причины могут быть разными: тривиальный захват территорий, освободительные и священные войны, а ещё «унижение», которое используется для политической дестабилизации вражеского населения в случае победы. Некоторым фракциям гораздо проще найти причину для войны: например, у вышеупомянутых тараканов «голод» включается, едва только империя получит общие границы с потенциальной едой.

Нельзя сказать, что перемены прямо-таки революционные, но логики и удобства для защищающейся стороны и правда добавилось. С другой стороны, большие агрессивные империи без специфических особенностей (*фанатичное очищение, пожирающая стая и истребление органики*) уже не могут задействовать прославленную тактику блицкрига.

Что ещё хуже, появились лимиты и на размер индивидуального флота: больше нельзя собрать триста корветов в один флот уничтожения и неспешным катком зачищать космос по одной системе зараз. Из-за того, что технологии, увеличивающие этот показатель, обычно находятся в «соци-



ПРИ ПРАВИЛЬНОЙ настройке генерации галактики можно почти полностью избавиться от неудачного спавна гиперлиний



УНИЧТОЖЕНИЕ МИРОВ всегда приятно глазу

альной» ветке, агрессивные империи (да, им в этом обновлении досталось) дольше прокачивают и его.

Кроме того, появился показатель «усталости от войны», растущий от поражений и просто долгих боевых действий. Чем сильнее усталость, тем бо́льшие штрафы получает фракция в рамках продуктивности всей империи. Как вы уже, наверное, догадались, штрафы пропорциональны размерам государств.

Зато маленький высокотехнологичный бастион с одним флотом смерти может годами держать оборону, постепенно измотывая огромного оппонента. Поскольку в игре больше нет понятия «внезапная атака с неожиданного направления», создать такой неприступный аванпост в ключевой системе куда проще, чем продавить его флотом. Это тоже нисколечко не способствует тому, чтобы игра шла быстрее: долгие и нудные войны на измор стали нормой.

МАЛЕНЬКИЕ, НО ГОРДЫЕ

Зато любители «высоких империй» (высокотехнологичных государств, где мало планет, но очень внушительные показатели продуктивности) получили настоящий картбланш на процветание.

Во-первых, в игре больше нет старых космических станций. Форпосты теперь улучшаются до огромных космических бастионов, работающих как мини-планеты без населения: у них свои здания, бонусы, лимиты – и военные корабли строятся *только* на них. Небольшие империи, где всё поблизости, стало гораздо проще защищать. Новые особенности фракций активно поощряют подобный «закрытый» подход к игре: Life Seeded присваивает стартовой планете класс «Гайя» с двадцатью пятью позициями под здания, а Barbaric Despoilers даёт флоту построение орбитальной бомбардировки, с которым можно буквально воровать чужое население без посадки на планету.

Более того, появились и космические варвары-кочевники, которые летают по всей галактике, крадут население и со старта игры имеют весьма внушительные по силе флоты. Что ещё прекраснее, за относительно небольшие деньги их можно направить в сторону ближайшего политического соперника.

Новый кризис середины игры связан как раз с этими космическими монголами, которые быстро объединяются под началом одного «хана» и начинают планомерно завоёвывать галактику. Порабощённые фракции обязаны платить дань (если сдаться добровольно, она будет немного меньше). Фактически в игре появилось понятие наёмных армий, которого очень не хватало империям, играющим в экономическое превосходство. Кому нужен собственный флот, если можно просто платить варварам за унижение соседей?

ВЫГЛЯДИТ, конечно, роскошно, но как боевая единица колосс почти бесполезен

ЗАЛП «ТИТАНА» может уничтожить малую космическую станцию за один раз

ЛУЧИ СЧАСТЬЯ И ДОБРА

Самая желанная часть дополнения – это новые корабли суперкласса. Каждый из таких титанов занимает аж 16 единиц флота, требует специальной постройки на космической станции и стоит как половина планеты, но всё равно будет прекрасным дополнением к любому большому флоту. Их основные калибры, как правило, уничтожают линкор с одного-двух выстрелов, а по количеству очков жизни, щитов и брони титаны сравнимы с левиафанами.

Правда, в любой империи на них стоит жесткий лимит в два-три юнита – намёк на то, сколько флотов на самом деле нужно для правильного ведения войны. Нельзя сказать, что корабли суперкласса прямо-таки *слишком* сильны (особенно учитывая время на их постройку и технологические требования), но как ключевой калибр в задних рядах артиллерии они подходят замечательно.

А вот колоссы (они же *суперорудия*, они же *звёзды смерти*) уже совершенно другая история. Создание одного колосса – это целый квест: надо и очко возвышения потратить, и отдельное здание построить, и дорогие технологии изучить, и вложиться по ресурсам почти как в суперструктуру. А что мы имеем на выходе?

Дорогущий и бесполезный кусок космического железа!

Смысл существования колосса – быть «пугалом» для других империй. В зависимости от типа орудия возмездия (разрушение, пассификация или нейтронная чистка планеты, божественные лучи или превращение населения в киборгов) можно пугать разные фракции: роботам плевать на нейтронные бомбы, но очень страшно от божественных лучей.

У колосса нет собственных огневых показателей (то есть он бесполезен в космической войне), но есть огромная пушка под названием Убийца Планет. Как всё работает? Колосс неспешно подлетает к нужной планете, раскрывается, словно цветочек, полгода заряжается (буквально полгода игрового времени) и ещё три месяца стреляет. По окончании этого времени планета так или иначе уничтожается: буквально или фигурально. Колосс с супероружием пацифистов, например, окружает планету врага суперщитом планетарного масштаба и навсегда изолирует её от космоса. Всё.

Да, у колоссов безумно много очков жизни и защиты, но действуют они настолько медленно, что стандартные методы вроде «флот + армия» работают гораздо быстрее, надёжнее и эффективнее. Единственное исключение, для которого может реально понадобиться такой «цветочек», – специфические планеты, чьё население уж очень долго и тяжело выкуривать. Но и в мультиплеере, и при игре с ИИ такие фортификации встречаются слишком редко, чтобы оправдать постройку колосса.

■■■

Stellaris: Apocalypse – неплохое, но странное дополнение: вроде хотели сбалансировать игру для всех, а по факту только сделали её медленней и скучней. Да, проект теперь дружелюбнее к новичкам (больше никаких флотов смерти в лоб на тридцатом году), но для старых игроков он только стал зануднее. После восторга от предыдущих дополнений кажется, что играешь в какую-то новую, вторую, часть игры, а не в тот бриллиант, который полюбил почти два года назад.

Я очень рад, что разработчики стараются улучшить своё творение, но после обновления Apocalypse меня не покидает ощущение «не то!». ■

THE INPATIENT

ТЕМНО И НЕ СТРАШНО

ЛЕИ РАДНА

Новинка для PlayStation VR от студии **Supermassive** рассказывает предысторию **Until Dawn**. Нам показывают события, что привели к закрытию клиники «Блэквуд-Пайнс». Сразу упомянем, что никаких прямых сравнений с оригинальной игрой приквел не выдерживает: всего два с половиной часа чистого геймплея и почти полное отсутствие экшена. Звучит как готовый вердикт, не так ли? Только не для VR-проекта!

ДОКТОР СКАЗАЛ «В МОРГ» – ЗНАЧИТ, В МОРГ

Мы начинаем свой путь в стенах хорошо знакомой нам лечебницы и встречаемся с Джефферсоном Браггом, главным «виновником торжества». Настойчивость его вопросов и то, что наши руки прикованы к креслу, наводят на мысль, что этот человек не слишком-то заботится об окружающих. Вот здесь, кстати, VR-составляющая проекта работает отлично: когда Джефферсон в очередной раз наклоняется поближе, ощущаешь настоящее беспокойство от вторжения в личное пространство. Пожалуй, это один из самых запоминающихся моментов в игре.

Дальше, в зависимости от выбранного пола – важная опция в наше беспокойное время, а ведь здесь ещё и цвет кожи позволяют указать! – нам подберут соседа по больничной палате. Правда, и невротичный Гордон, и бесноватая Анна – по сути, один и тот же персонаж, с одинаковыми репликами и сюжетом. Да, различия во внешности и эмоциях позволяют хоть иногда воспринимать их как разных людей, но что мешало просто прописать двух разных героев?

Наш герой страдает от полной потери памяти (какой редкий сюжетный приём!), и на попытки вспомнить хоть что-то завязана половина геймплея. Находя редкие зацепки в окружающих предметах, мы сможем потихоньку вспомнить, что привело нас в это «светлое и дружелюбное» место.

Бдительный игрок сможет найти двадцать одно воспоминание, чтобы сложить

полную картину происходящего. Хоть это и необязательная часть игры, но, поверьте, не стоит сокращать и без того неприлично короткое время прохождения. Спешить вам некуда: событий, завязанных на время, в **The Inpatient** просто нет. Только неторопливые прогулки по больнице, череда флэшбеков и скромный выбор реплик в диалогах.

Возможность хоть как-то повлиять на происходящее проявляется при общении с другими персонажами. И не нужно недооценивать силу слова – от нашего решения зависят судьбы нескольких человек. Кому-то суждено остаться навечно в стенах «гостеприимной» лечебницы, но при наилучшем стечении обстоятельств вы можете покинуть «Блэквуд-Пайнс» в компании трех выживших. Впрочем, если вам понравится местная атмосфера, можно будет остаться и стать частью дальнейшей истории.

ПАЦИЕНТ СКОРЕЕ МЁРТВ

Что до испуга, то The Inpatient вполне можно рекомендовать даже самым впечатлительным игрокам: у игры вряд ли получится сильно потрясти вас. Все самые яркие спецэффекты и мрачные сцены встречаются в первый час прохождения, к тому же от них очень легко абстрагироваться, поскольку никакой системы повреждений в игре нет. Куда как чаще меня беспокоили странные движения рук персонажа – отслеживание motion-контроллеров пока еще оставляет желать лучшего. Ну а после череды небольших испугов вас ждёт неспешное и вполне безопасное исследование клиники. Концовка игры при этом рискует подкрасться совсем незаметно – вот вы шли, шли и наконец вышли на свободу. Ура?

Из-за такой большой разницы между атмосферным и динамичным началом и пассивной концовкой игра при первом прохождении оставила после себя легкое разочарование. Однако новая информация и повороты сюжета при возвращении в стены «Блэквуд-Пайнс» позволили The Inpatient немного реабилитироваться.

Скромную продолжительность разработчики постарались компенсировать реиграбельностью, и я настоятельно советую вам вернуться хотя бы еще разок, чтобы взглянуть на события с другой стороны. Да и вряд ли у вас получится с первого раза найти все нужные воспоминания. При желании The Inpatient может быть интересна для прохождения в компании, краткость сюжета при его вариативности тут скорее плюс. Впрочем, для этого случая лучше подходит другое детище студии Supermassive – интерактивный триллер **Hidden Agenda**.

■■■

Игра производит неоднозначное впечатление. Тут, кстати, очень показательны оценки на Metacritic – от двадцати до девяноста баллов и средняя оценка в шестьдесят. Игре явно не хватает экшена и чувства реальной опасности, да и ряд технических проблем с управлением и передвижением персонажей оставляет неприятный осадок.

Вместе с тем ценителям жанра The Inpatient предлагает вполне убедительную мрачную атмосферу, а поклонникам Until Dawn – ещё и возможность вернуться в хорошо знакомые места, чтобы увидеть завязку истории.

Но можно ли было ожидать появления полного аналога Until Dawn с учетом VR-эксклюзивности? Очевидно – нет: пока что аудиторию игроков с доступом к шлемам виртуальности сложно назвать широкой. Поэтому разработчики пусть и двигаются навстречу новому игровому формату, но делают это очень осторожно. ■

FE

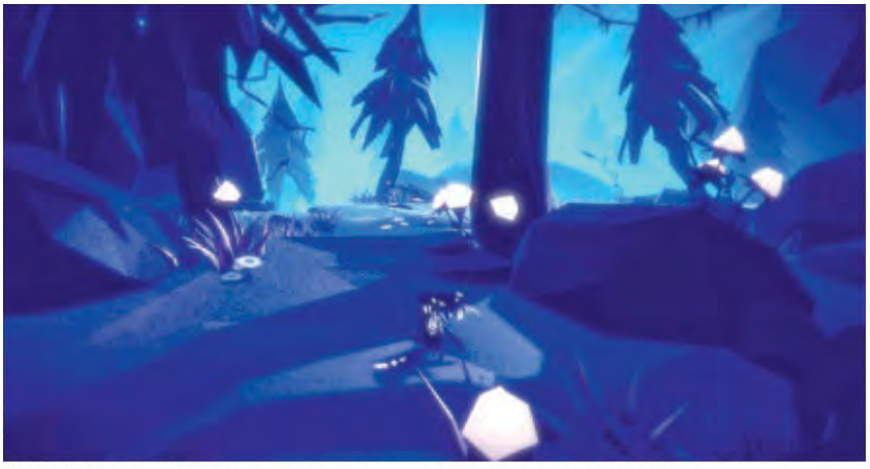
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО «ФИ»

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

До начала прохождения Fe я был твёрдо уверен, что напишу этот текст легко и непринуждённо. Откуда взяться сложностям, когда есть такая плодородная почва для рассуждений? Ведь это инди с броским визуальным дизайном и не самой тривиальной идеей. И, если ничего не знать о Fe, с первого взгляда её можно запросто принять за очередного независимого выходца с **Kickstarter**.

Но на самом деле игру издала **Electronic Arts** в рамках программы EA Originals – инициативы по продвижению независимых разработчиков. Уже любопытно, правда?

По крайней мере, так я думал, когда садился играть. Но сейчас, когда пришла пора выплеснуть впечатления в текст, я готов назвать Fe одним из самых скучных и бессмысленных игровых опытов в жизни. И то, что под толстым слоем претенциозности скрываются по-настоящему интересные идеи, делает ситуацию ещё болезненнее.

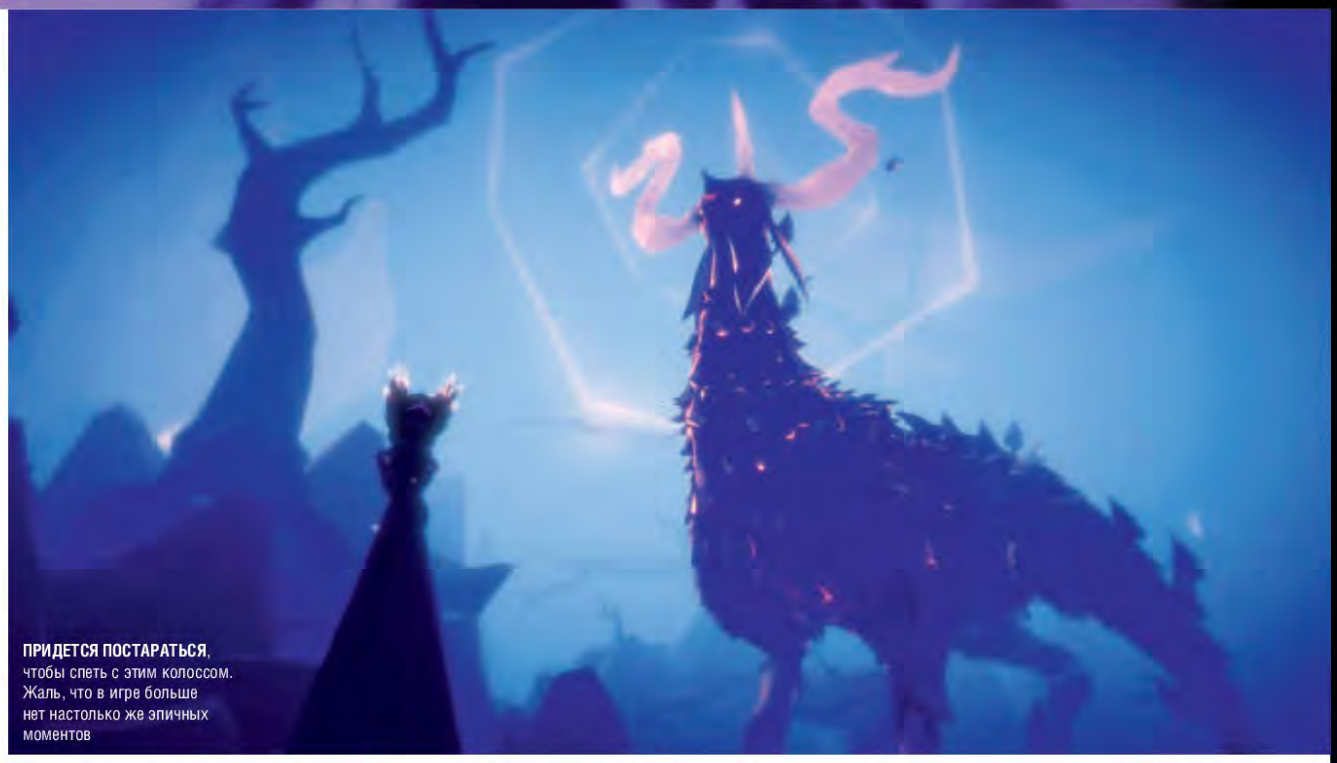


ПЕРВЫЕ ШАГИ по дремучему лесу внушают страх, но уже через час вы почувствуете себя как дома

КОНЦЕРТ ДЛЯ ЛИСЫ С ОРКЕСТРОМ №2

Как это нынче принято среди инди-проектов с амбициями, в трейлерах Fe подают как нечто серьёзное и таинственное. Увы, в действительности игра куда проще.

Fe – это примитивный платформер с открытым миром: игроку в роли не то лисёнка, не то бельчонка по имени Фи надо рыскать по лесу, собирать светящиеся кристаллы и добывать фрагменты игровой мифологии. На фоне, как водится, маячит некая катастрофа, грозящая уничтожить всю сказочную флору и фауну, а наша задача – защищать лес от вторжения таинственных чёрных роботов и постоянно развивать



ПРИДЕТСЯ ПОСТАРАТЬСЯ, чтобы спеть с этим колоссом. Жаль, что в игре больше нет настолько же эпичных моментов

СПЕЦИАЛЬНОЙ КНОПКИ для обнимашек в Fe не предусмотрено, но ничто не мешает тискать мелких зверушек, хватая их в цепкие лапы

ПРИВЕТЛИВЫЙ оленёнок станет вашим первым товарищем. Не бойтесь, он не кусается

для этого новые способности. В общем, довольно стандартная сюжетная завязка из категории «битва добра со злом».

И... да, это вся игра. Не вывихните челюсть от зевоты.

К счастью, без занятных мелочей не обошлось: главная фишка игры – это возможность «петь» в унисон с уже упомянутыми флорой и фауной. Лес Fe населён самыми разными созданиями, и все они играют роль своеобразных проводников в чужой и непривычный для Фи мир. Главный герой, несмотря на острые зубки и ловкие лапы, беззащитен и слаб. Чтобы преодолеть все препятствия, ему придётся подружиться с четвероногими аборигенами, не раз попросить их о помощи и в конце концов самому стать частью лесного сообщества.

Если спеть с оленем, тот с ветерком прокатит лисёнка на спине. Если спеть с совой, она перенесёт Фи в прежде недоступное место. Если спеть с маленькими барсучатами... ничего не произойдёт. Но они такие милые, что сложно пройти мимо, не перекинувшись с ними парочкой нот.

В моменты, когда пение, саундтрек и графика сливаются воедино, атмосфера Fe убаюкивает, как тёплый летний ветерок. В эту экосистему хочется влиться, понять её. Созерцать. Появляется желание, как в «Белоснежке», кружить по лесу, напевать и наслаждаться гармонией. Глаз выхватывает всё больше деталей, в поведении зверей видится всё больше забавных нюансов... Любопытство подстёгивает прямо-таки высматривать и вынюхивать потенциальных друзей, чтобы найти всех «соседей» по лесу и непременно спеть с каждым.

Этим я и занимался. Носился во всю прыть в поисках тайн, необычных знакомств и новых шансов спеть дуэтом. Но не нашёл ничего из вышеперечисленного – потому что Fe обещает куда больше, чем может предложить на самом деле.

КОТ НАПЛАКАЛ

Fe нельзя ни осыпать почестями, ни ругать на чём свет стоит – она просто до боли посредственна. Разработчики как будто придумали одну эстетику, а толковую игру к ней добавлять не стали.

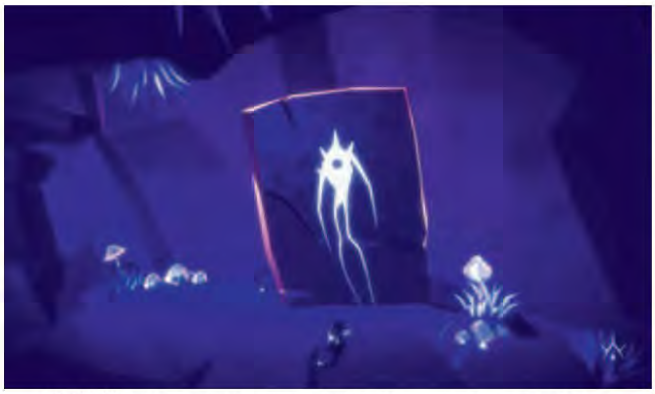
Отсутствие фантазии у студии **Zoink** буквально бросается в глаза. В одной из первых локаций Фи нужно помочь птице-маме: найти и вернуть в гнездо невылупившихся птенцов. В награду за доброту монструозная наседка научит лисёнка языку птиц.

Вопрос: сколько раз за шестичасовую игру повторяется задача «верни детёнышей родителю»? Ответ: больше, чем вы думаете.

Всё, что Fe пытается сделать, реализовано буднично и безвкусно. Для проекта, который продаёт себя как «трёхмерная головоломка-платформер», игре фатально недостаёт и головоломок, и платформинга. В ней нет вариативности, нет вызова игроку. За исключением буквально пары сег-

ПОКА ФИ ПРЯЧЕТСЯ в кустах, навострив уши, чтобы больше походить на траву, барсучата маскируются иначе – по старинке

ИНОГДА ПРОЦЕСС пения выглядит, скажем так, странно. Это вы ещё звук не слышите!



ОБЕЛИСКИ с пиктограммами – один из немногих источников информации об истории мира. Удачи вам в расшифровке!

ментов, вы будете заниматься одним и тем же: идти из точки А в точку Б, которая всегда услужливо отмечена на карте (не приведи геймдизайнер игрок заблудится, начнёт реально *исследовать* лес и поймёт, что у него нет никакой свободы).

Fe не просто ведёт вас за ручку – вы прикованы к ней кандалами. Линейность и отсутствие альтернативы мог бы скомпенсировать хороший нарратив, как в той же **What Remains of Edith Finch**, но не ждите ничего подобного: в Fe ещё и совершенно никакая режиссура и постановка.

Если меня сейчас спросят, чем конкретно я занимался в игре, то я даже не смогу ответить: не запомнил почти ничего специфического. Всё прохождение слилось в одно унылое сине-фиолетовое полотно из бэктрекинга, скучного платформинга и заданий «подай-принеси».

Механика пения поначалу интригует, поскольку кажется, что это взаимодействие со зверями будет разнообразным. Я был твёрдо уверен, что разные ситуации потребуют *дружбы* с разными созданиями, что будет элемент косвенного контроля: подманить товарища к преграде, «объяснить» проблему, и всё в этом духе, – но нет.

На самом деле для общения с очередным видом Фи нужен только его язык. Как только (в строго прописанные в сценарии моменты) хитрый лис обучается говорить на языке конкретного вида, всем его представителям можно смело показывать средний палец и никогда о них не вспоминать. Они попросту больше не нужны.

Иллюзия живой экосистемы рассыпается в считанные минуты, а вместе с ней и та самая «магия» Fe. Игра откровенно кривит душой и противоречит себе на каждом шагу. Животные заявляются как ключевая часть игрового опыта, а на деле они просто раздатчики «бонусов». Использовал и забыл.

Разные биологические виды никак не взаимодействуют: в гигантском лесу, где есть место и пустынному каньону, и замшелым болотам, растут только ели. Во всём большом и, по словам разработчиков, «бесконечно любопытном» мире нет вообще ничего интересного. Бессмысленные коллекционные предметы – вот и вся мотивация заниматься исследованием.

Хороший сценарий с лёгкостью перевесил бы все эти минусы, но Fe не предпринимает никаких усилий, чтобы заставить игрока сопереживать. Разработчики рассчитывают, что аудитория моментально проникнется ситуацией просто потому, что добрым милым зверушкам угрожает опасность, – и всё.

Даже на банальный вопрос «Зачем мы всё это делаем?» нет другого ответа, кроме как «Потому что игра именно об этом». И так до самых титров. Игрок, словно ещё одно животное, проходит игру чисто инстинктивно, а не потому что видит в своих поступках какой-то смысл. Вот это эффект погружения!

ФЛЭШБЕКИ от лица одного из чёрных роботов пытаются казаться зловещими. Но получается так себе

ПОГЛЯДЫВАТЬ НА КАРТУ придётся часто. Ориентироваться на местности нереально, а без маркера цели часто непонятно, что вообще нужно делать, чтобы продвинуться дальше

КРЕЩЕНДО?

После финальных сцен я не ощутил ничего, кроме пустоты. Ни радости, ни горечи – только недоумение. На что я потратил шесть часов своей жизни?

Повторное прохождение делу не помогло. Может, я очерствел? Не читал Fe между строк? Упустил какую-то ключевую для истории деталь, сюжетный поворот, который всё изменил бы? Эти вопросы волнуют меня потому, что Fe с неприкрытой наглостью пытается эксплуатировать эмоции. Кажется, что это прописано где-то в сценарии: вот тут игрок испытывает шок, вот тут благоговение, далее – радость открытия, страх, любопытство, умиротворение и так далее.

Сеттинг и механики вроде как должны помогать сценарию: дикий магический лес с загадочной историей – это непаханое поле для всевозможных ситуаций. Здесь есть с чем работать, есть потенциал!

Только позднее я понял, что именно пошло не так: несмотря на все свои творческие амбиции, Fe ни разу не кажется искренней. В неё попросту не веришь. Fe даже не похожа на игру, которую разработчики любили и хотели показать миру, выразить что-то через цифровой медиум. Она скорей напоминает собирательный образ «глубокой» игры безо всякой индивидуальной ценности и новизны.

Создаётся впечатление, что на очередной планёрке разработчики из Zoink твёрдо решили создать не просто игру, а Искусство™. Дескать, вот все игры как игры, а Fe у нас не такая. Это должна быть не просто игра, а эмоциональный и чувственный опыт! Высказывание, нацеленное прямо в окаменевшее сердце безразличной аудитории!

После этого студия быстренько вбила в поисковик слова «видеоигры» и «искусство», нанесла найденную информацию на перфокарту и скормила допотопному роботу. А тот вместо прекрасной басни изрыгнул из себя месиво из штампов и избитых приёмов.

Но разработчики всё равно остались довольны. К чему сомнения? Все признаки Искусства™ на месте – значит, всё в порядке. Какая разница, что «не такая, как все» игра катастрофически предсказуема и бросает все свои идеи на полпути, не добиваясь успеха ни на одном из фронтов?

Как говорится, «и так сойдет».

■■■

Легендарный писатель Умберто Эко в своей книге «Роль читателя» отметил следующее: *«Тексты – это ленивые механизмы, которые всегда просят других взять на себя часть их работы»*.

Fe – это настолько ленивый «текст», что он просит других взять на себя всю его работу. Извините, Zoink. Не в этот раз. ■

ЖАНР Ролевая игра
РАЗРАБОТЧИК Warhorse Studios
ИЗДАТЕЛЬ Warhorse Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-6100 3,7 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

KINGDOM COME: DELIVERANCE

ЧЕШСКОЕ ТЁМНОЕ НЕФИЛЬТРОВАННОЕ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

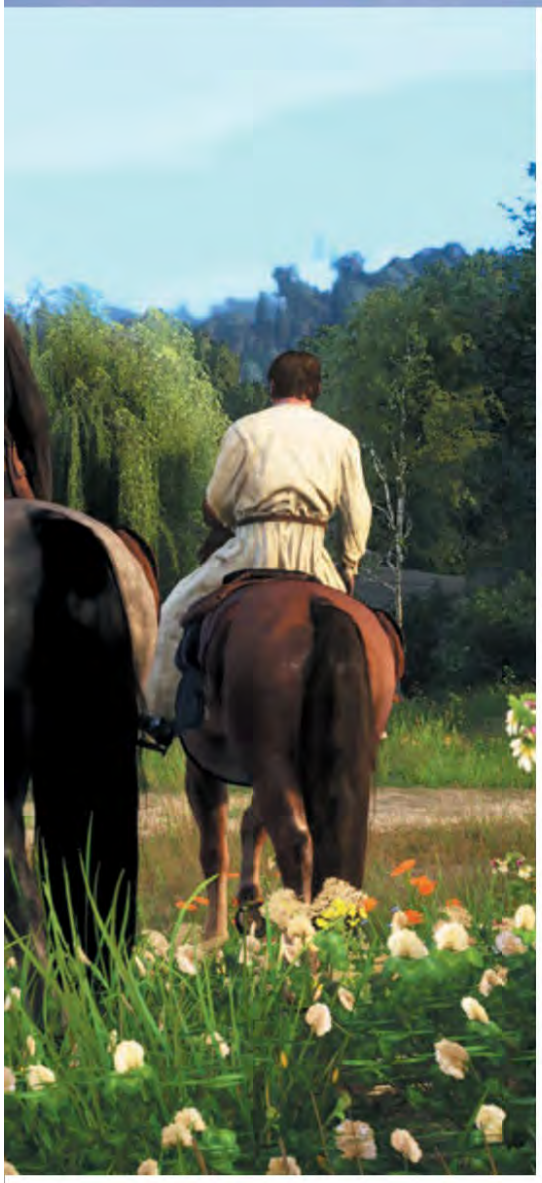
Kingdom Come: Deliverance прошла долгий путь: из угловатой альфа-версии с картонной анимацией и безмолвными персонажами этот реалистичный симулятор средневековья вырос в один из самых масштабных ролевых проектов года. Наобещали ребята из **Warhorse Studios** изрядно. Но всё ли получилось?

ПО ЗАВЕТАМ «ВЕДЬМАКА»

В 1403 году в Богемии не было почти ни одной семьи, которую не затронула бы междоусобная война сыновей императора Священной Римской империи Карла IV. Задела она и Индржиха (он же Индро, он же Генри в англоязычной версии), который чудом пережил нападение наёмников самопровозглашённого короля Сигизмунда и поступил на службу к одному из панов. Но в казармах ему не сидится, и юноша то сбегает на пепелища разорённых деревень, то в одиночку выслеживает шайки мадьяров.

А задания разбросаны по всей чешской земле. Умиротворённые, пока едва затронутые войной просторы пробуждают интерес первооткрывателя, монастыри поражают монументальностью архитектуры, а густые леса и топкие болота завлекают искушённых путников извилистыми тропками. В этой сельской идиллии нас ждут десятки ловко закрученных историй, которые легко потягаются с «Игрой престолов». Во многом – благодаря постановке и озвучке, да и персонажей тут не так много, все запоминаются, а их судьба игроку небезразлична. На этом фоне теряются и недочёты грубоватой лицевой анимации, и временами очень странное поведение NPC.

Квесты – и основные, и побочные – имеют разные способы выполнения и пестрят отличным юмором. Привычную магию удачно заменили средневековыми предрассудками, верованиями и, конечно, шарлатанами – один такой умелец вам точно запомнится надолго.



ЧЕМ ВЫШЕ РЕПУТАЦИЯ, тем больше доступных заданий

ЗАДАНИЯ «ПОДАЙ-ПРИНЕСИ» тут есть, но встречаются очень редко

ХОЛОПСКИЕ БУДНИ

В распоряжении игрока находятся десятки способностей, которые, как и в серии **The Elder Scrolls**, развиваются по мере их использования: намотал пешком несколько километров – прокачал живучесть, успел поставить блок – увеличил навык защиты. Со временем в каждой из категорий открываются особые навыки вроде бесшумного взлома замков или завидной способности всегда оказываться дома в удобной кровати, накануне упившись в хлам. Некоторые из умений взаимоисключающие – например, в беге нельзя быть одновременно марафонцем и спринтером, – а у остальных есть побочные эффекты, поэтому выбирать их нужно обдуманно.

К тому же они здорово помогают в диалогах: так, опытный лекарь обратит внимание на искалеченную руку воинственного собеседника и переведёт тему на ранение. Исход разговора определяют и вполне привычные навыки вроде красноречия, обмана, подкупа и угрозы. Однако стоит позаботиться о своём внешнем виде: измазанного в крови и грязи вояку в рваной рубахе, но с княжескими манерами мало кто воспримет всерьёз.

Мнение местных тут и правда важно, ведь оно создаёт репутацию Индро. А за неё придётся бороться не только в каждой деревне, но и среди отдельных групп населения, будь то скалицкие беженцы, солдаты или каменотёсы. Однажды насолив кому-нибудь, герой будет то и дело выворачивать карманы перед стражей, долго заглаживая вину добрыми делами.

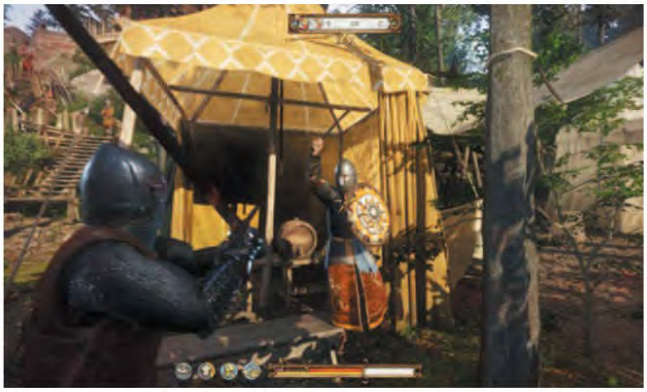
Поначалу всё это выглядит весьма запутанно и наверняка не понравится тем, кто в играх любит творить беспредел. Но после нескольких провальных экспериментов с тюремным заключением приходит осознание и принятие логики и устройства этого мира, а построить ролевую модель своего героя становится не так сложно.

В результате вся эта конструкция оживает и начинает работать.

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ДОСУГ

Занятий здесь в избытке, и почти для каждого предусмотрена своя мини-игра. Кузнец обучит затачивать клинки, алхимик расскажет, как не запутаться в колбах и сварить действенное снадобье, а для любителей пострелять из лука проводят полноценные турниры. В корчмах другие развлечения: кроме распития хмельных напитков, можно сыграть в кости или ввязаться в драку.

Быстрые перемещения по локации тоже проходят не без приключений: в лучших традициях **Neverwinter Nights** и первой **Dragon Age** здесь можно повстречать путника, обнаружить труп или помахать кулаками.



КАЖДЫЙ ВИД оружия придётся осваивать с нуля...

...ТАК ЧТО ГОТОВЬТЕСЬ к долгим тренировкам

ЗАГРУЗОЧНЫЕ ЭКРАНЫ в Kingdom Come: Deliverance напоминают арты из первого «Ведьмака»

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 69 часов

Вот только «телепортация» проходит очень уж медленно, каждый раз отмеряя внутриигровые часы на циферблате. А любоваться на него придётся часто: в среднем на 35 дней у нас вышло почти 19 дней ожидания, восстановительного сна и банных процедур.

Избежать этого, к сожалению, не получится, если вы, конечно, не стремитесь умереть от голода, кровоточащих ран и истощения. Перезагрузка тоже не всегда выручит – добровольно сохраниться можно только опрокинув стопку спасительного шнапса, который в начале игры обходится недёшево. Да и сделать можно лишь три таких сохранения – на четвёртый раз самое старое стирается.

ОГНЁМ И МЕЧОМ

А сохраняться захочется часто, потому что мрёт Индро быстрее мухи. Переняв пару приёмов у наставника, одолеть одного врага не составит труда. С двумя будет сложнее, а вот против нескольких выстоит разве что отлично прокачанный воин с полным здоровьем.

Дело в том, что закликать недруга до смерти не выйдет: в игре работает система комбо и последовательных атак, направленных в одну из шести незащищённых точек противника. Нанести шквал ударов не даст и стремительно убывающая шкала выносливости. Так что во время каждого столкновения придётся тщательно обдумывать следующий манёвр.

Снаряжения, разумеется, здесь тоже с избытком: топоры, алебарды, длинные и короткие мечи, кинжалы и булавы. Под оружие и доспехи всех форм и фасонов в инвентаре отведено аж двадцать ячеек!

Кажется, ещё немного, и у чехов получилось бы мощное комбо из «**Ведьмака**», The Elder Scrolls и **Mount & Blade**, но тут дело доходит до массовых баталий, поставленных, по словам разработчиков, с исторической щепетильностью. Бои в самом деле проходят неторопливо, если не лениво, и последовательно, с обязательной предварительной вылазкой во вражеский лагерь. Но вот технически они реализованы так небрежно, что в какой-то момент буквально заставляют остановиться и выключить игру.

Например, в разгар сражения командир приказывает своим подчинённым разобраться с лучниками, а те вместо этого прохлаждаются подле груды тел поверженных врагов. Даже набравшись храбрости, в одиночку это выполнить почти невозможно. Разве что взять с десяток уроков у мастера по стрельбе из лука – тут это тоже занятие не для слабых духом: прицела-то у лука нет!

КРАДЕНЫЕ ВЕЩИ в деревне узнают без труда, а потому продавать их лучше на другом конце карты

КОЛИЧЕСТВО ПРЕДМЕТОВ здесь ограничено: например, если украсть у пана его лучшие доспехи, тот выйдет на поле боя голым

А поскольку задание это основное, его провал неизбежно приводит к проигрышу.

Впрочем, и без этого на поле боя творится полная неразбериха, в условиях которой легко подставиться под удар. К сожалению, это перевешивает чуть ли не все достоинства игры и портит впечатление от прохождения.

СКАНДАЛ В БОГЕМИИ

Сюжет – главный козырь чешской RPG. Приключения Индро полны поворотов в духе Джорджа Мартина, игра то и дело провоцирует свернуть с прямого пути и уводит далеко от основной линии. От того, чтобы пуститься во все тяжкие, удерживают отлично отснятые катсцены и многострочные диалоги, благодаря чему создавать историю и наблюдать последствия своих необдуманных решений много приятнее.

Даже для самого незначительного события разработчики приготовили несколько возможных сценариев, а потому, чтобы проверить все ветки решений, надо не один раз пройти игру. Только поначалу героя направляют чуть сильнее.

Пробежать KCD за пару вечеров не выйдет – квесты тут и правда мудрёные. Чтобы продвинуться в некоторых из них, придётся перечитать несколько книг, досконально изучить локации и расспросить местных – и хорошо если те согласятся помочь. Отчасти так когда-то было в **The Elder Scrolls III: Morrowind**, где вместо маркера обычно лишь пара подсказок. Эти сложности, однако, подогревают интерес к прохождению и побуждают, с опаской оглядываясь на время последнего сохранения, взвешивать каждое решение.

Впрочем, о последнем уже позаботились моддеры, благодаря которым пить спасительный шнапс можно где угодно. Но не советуем ставить эту модификацию – она лишит половины удовольствия от процесса.

Квесты здесь выдают восхитительно прописанные персонажи, к которым быстро прикипаешь: взять, к примеру, пана Гануша, который как внешне, так и манерой общения здорово напоминает Кровавого Барона из третьего «Ведьмака» и пана Яна Птачека – перед этим разгульным шалопаем княжеских кровей не устоять!

Ничуть не уступают и герои побочных квестов: они охотно делятся своим прошлым и робкой надеждой на безмятежное будущее, и ты уже просто не можешь остаться безучастным к их просьбам. Особенно запоминаются истории палача из Ратае, верного слову и чувствительного душой, а также священника, который не прочь покутить.

Впрочем, пойдёт Индро по заданию или нет – справятся и без него, и это ещё раз напоминает о том, что авторы хотели создать как можно более реалистичный мир. Зато сплетни о подвигах и проступках героя разлетятся мигом: за одну крупную кражу или убийство вас запросто может возненавидеть вся деревня и окрестности.

Иногда, правда, в поведении NPC бывают сбои, а взаимосвязи между квестами рушатся: вот, например, старый знакомый, чьи поручения Индро выполнял несколько дней ценой нескольких перезагрузок, не узнаёт своего спасителя. Но если проходить игру спокойно, а не набрав сразу с десяток квестов, таких нестыковок, наверное, можно избежать.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Очень «вкусные» русские субтитры от «Буки». Подавать с немецкой озвучкой.

СЛАВЯНСКИЕ ПРОСТОРЫ

Общаться с персонажами приятно – правда, иногда монологи крестьян со словечками из лексикона английских аристократов сильно противоречат славянскому миру игры. Здесь выручит немецкая версия, которая звучит более аутентично – возможно, отчасти потому, что Пруссия в то время выступала на одной политической арене с Богемией.

Зато к музыкальным темам претензий нет: средневековые оркестровые мотивы вперемежку с чешскими народными напевами вмиг обеспечивают полное погружение в игру.

Тут так и тянет поглазеть на окружающий мир, проработанный до мелочей. Каждый селянин занят своим делом и живёт по определённому расписанию. Правда, оно довольно хрупкое: одна плохо прорисованная текстура, и NPC до скончания века застревают в каком-нибудь камне или пытаются усесться на один стул втроём.

Зато остальное можно разглядывать часами: доспехи и богатые наряды словно взяты из музея, крепости и соборы в точности повторяют свои прототипы, лесные чащи и правда непроходимые, а ночи – тёмные.

Но, чтобы по-настоящему насладиться этими красотами и наскринить себе целую коллекцию новых обоев, потребуется довольно мощное железо – даже на PC с неплохой конфигурацией бывают проблемы с прорисовкой конструкций и элементов ландшафта, которые на глазах «одеваются» текстурами. Наблюдая экраны загрузки перед коротким диалогом с торговцем, не раз задумываешься, стоит ли игра своих денег.

СТРАДАЮЩЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Геймерам, избалованным ведьмачьим чутьём и самовосполняющимися эликсирами с мгновенным действием, придётся несладко: если Индро измотан, то у него закрываются глаза, от недоедания он теряет сознание, а получив мечом по голове и забыв перевязать рану – за секунды истекает кровью, которая буквально струится по экрану. Утолить голод стратегическими запасами капусты здесь тоже нельзя – еда в суме (так зовётся местный инвентарь) портится, а из-за гниющей кочерыжки легко заработать серьёзное отравление.

Боевая система, как и взлом замков, который вышел совсем уж неподъемным на консолях, требует отчасти привычки, а отчасти – смекалки, особенно если сражаться сразу против нескольких врагов.

РАБОТНИЦЫ КУПАЛЕН за несколько грошиков с радостью обработают раны, выстирают одежку, а то и вечер скрасят приятной компанией

ЧТЕНИЕ ЗДЕСЬ – тоже ремесло, которому нужно обучаться. А перед этим ещё и найти место с подходящим освещением

ДАЖЕ САМОГО ОПАСНОГО ПРОТИВНИКА можно пощадить, если не наносить добивающий удар

Но стоит обзавестись приличными доспехами и оружием, как разбойники, кучкующиеся в каждом лесу, перестанут быть угрозой.

Во многих заданиях таких кровавых сюрпризов вообще легко избежать, вот только играть без них не так интересно: стелс-прохождение сильно проигрывает экшену, который легко откалибровать под себя, опробовав несколько видов оружия и соответствующих комбо-атак. Освоение таких занятий, как ковка оружия, игра в кости и перемещение по карте, потребует совсем скромных усилий.

И всё же непропатченная версия игры, на которую пришлась большая часть моего прохождения, временами выдавала совсем уж дикие финты, мешавшие успешному выполнению заданий, особенно в массовых сражениях. Некоторые из них решить можно было только перезапуском последней сохранёнки. Позже часть глюков исправили патчами, но число битв, которыми так хвастались разработчики, от этого не увеличилось – на весь основной квест их от силы три-четыре. С добровольно-принудительными предварительными вылазками в лагерь врага мы тоже погорячились – пробираться под покровом тени через полчища врагов доведётся всего раз или два.

■■■

В Kingdom Come: Deliverance поначалу и правда играть непросто, но стоит пройти несколько тренировочных боёв, пару раз умереть от голода, и к игре привыкаешь и принимаешь её со всеми недостатками. К тому же баги наверняка скоро вылечат. ■

ПОРАДОВАЛО:
- захватывающие квесты, которые заставляют думать
- необычная и реалистичная боёвка
- детализация мира
- весёлые эксперименты с багами

ОГОРЧИЛО:
- не для тех, кто хочет всё и сразу
- медленные «быстрые» телепорты и загрузочные экраны
- мало массовых баталий
- повсеместные баги

ВЕРДИКТ

Сложная, но прекрасная историческая игра от первого лица, которая своим сюжетом и свежей боёвкой без труда утрёт нос многим фантастическим конкурентам. И это даже с учётом несметного числа багов!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Достойно»

ПРОВЕРКА НА ВШИВОСТЬ

ИСТОРИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ В KINGDOM COME: DELIVERANCE

АРТУР МАСС

Я прекрасно понимаю, что ни одна историческая игра не может полностью передать все реалии жизни, быт, колорит и особенности того периода. Прежде всего потому, что мы можем судить об истории в основном по летописям, археологическим находкам и трудам. А эти источники далеко не всегда объективны (ведь историю пишут победители), а иногда мы можем попросту неверно их интерпретировать.

Тем не менее **Kingdom Come: Deliverance** прилагает все усилия, чтобы погрузить нас именно в тот удивительный и жестокий мир средневековья, каким он, скорее всего, был на самом деле. Учитывая, что она делает ставку на историчность и черпает в ней почти всё своё очарование, я постараюсь рассказать, что «правда было», а что – вольная фантазия авторов на тему.

НАСТОЯЩИЙ ПАРЕНЬ С ДЕРЕВНИ

Стандарты образования в начале XV века были достаточно низкими. В отличие от тебя, дорогой читатель с минимум средним, а то и высшим образованием, Индржих совершенно оправданно не умеет писать и читать на старте игры. Хорошо, что его хотя бы обучили считать. На вид нашему герою можно дать лет 17–18, что в то время уже считалось возрастом взрослого мужчины. Пока всё логично.

А вот что меня сразу смутило: сила и выносливость у главного героя в начале игры невероятно низкие. Но ведь по сюжету он вырос подмастерьем кузнеца, а подмастерья делали за мастеров почти всю рутинную работу, которая требовала весьма

ИСТОРИЧЕСКИ ВЕРНЫЕ ФИНТЫ в игре есть. Но их обычно используют только боссы и элитные оппоненты

ТАКОЕ РЕАЛИСТИЧНОЕ НОЧНОЕ НЕБО редко увидишь даже в самой раскрученной игре

ГЕОГРАФИЯ БОГЕМИИ воссоздана с огромным вниманием к деталям

внушительной физической подготовки. Сам мастер обычно трудился только над теми ключевыми деталями, которые подмастерье не смог бы сработать по неопытности. Например, инкрустацию на рукояти.

Предположим, что Индро был обычным средневековым мальчиком с хорошим здоровьем. То есть он начал подмастерьем у кузнеца лет с шести. А значит, к моменту старта игры из него уже должна была вырасти гора мускулов, способная работать тяжёлым молотом часами напролёт. И навык кузнечного дела у него, очевидно, должен быть *гораздо* выше нуля.

Чем занимается простой деревенский парень, кроме того, что 12–14 часов в день пашет на тяжёлой физической работе? Здесь игра совершенно права – он выпивает, гуляет с девицами и кидается навозом в дом местного немца. Ещё он, конечно, мог бы изучать Библию – но для этого надо было уметь читать. В то время службы обычно велись на латыни, и переводов Библии на тот же чешский было крайне мало (типографский станок изобретут только лет через сорок).

Поэтому Индро, как честный католик, ограничивается тем, что раз в неделю ходит в церковь, чтобы послушать проповедь на чешском. До написания «Молота ведьм» тут ещё дальше, чем до типографского станка, и церковь пока относится к простому люду и его развлечениям достаточно лояльно. А больше в обычной средневековой деревне делать почти нечего. Женщины, алкоголь и мессы – вот и все развлечения.

Да, наш главный герой туповат, как и большинство неблагородных персонажей вокруг него. Очаровательная сцена флирта с крестьянкой, где герои перечисляют самые смешные фаршированные блюда («А свинья фарширована... ха-ха-ха!.. козлом!»), наглядно иллюстрирует уровень диалогов той эпохи. И в игре они прописаны просто замечательно – это особенно заметно, если у Индро слабоват навык риторики. И вообще в части взаимодействия персонажей игра сияет на полную. Именно так люди говорили, действовали и думали в те времена.

ШЕСТЕРЁНКИ ВОЙНЫ...

Дальше мы заходим на опасную территорию. Всегда найдётся знаток исторических техник дуэльного и строевого боя, который расскажет о них нагляднее. Я же буду использовать здесь собственный опыт тренировок по историческому фехтованию против куда более продвинутых ребят и те знания, что смог проверить у историков.

ВРАГИ ПРЕСЛЕДУЮТ ИНДРО – друг за другом, не пытаясь окружить или переключиться на луки

СТРЕЛА В ЛИЦО – универсальное орудие победы в поединке

Как вы, возможно, догадываетесь, исторический бой сильно отличается от того, что мы видим в большинстве фэнтезийных игр (даже в какой-нибудь **For Honor**). Разработчики частенько делают боевую сторону более зрелищной, чтобы мы не скучали.

Но **Warhorse Studios** даже здесь постаралась не врать там, где можно. Почему в игре двенадцать ячеек под доспехи? Потому что так и было. У нас тут настоящая средневековая война, медицина ещё не додумалась до антибиотиков, а самый популярный метод лечения – кровопускание (приходит цирюльник, надрезает вам вены, выпускает «дурную» кровь). Смертность в случае хирургического вмешательства составляет в среднем по Европе премилые 95%, потому что доктора считали ниже своего достоинства копаться в органах и приглашали резать людей самых настоящих брадобреев.

В таких условиях вы, очевидно, хотели бы как можно надёжнее защитить себя от ранений, которые в лучшем случае могли бы сделать вас инвалидом до конца жизни. А какой самый простой и надежный способ не пораниться? Правильно, напялить как можно больше защитных материалов. Так что воины облачались в предельно возможное количество слоёв железа, плотной кожи и стеганых курток. Защита стоила внушительных денег, и хороший доспех или шлем берегли как зеницу ока, ведь его качество составляло разницу между жизнью и смертью. И конечно, услуги кузнецов тоже стоили недёшево.

С защитой разобрались, переходим к оружию. У каждого предмета ближнего боя (кроме кинжалов) есть три ключевых показателя эффективности: рубящий, колющий и крушащий. Пока посмотрим на первые два. Логика игры тут очевидна: рубящим оружием проще всего травмировать врага, а колотые раны вызывают кровотечение.

А теперь... включаем логику реальности. Если противник одет в железо как кочан капусты, рубить его *абсолютно бесполезно*. Вопреки стереотипам многих видеоигр и аниме, такой удар максимум оставит на доспехе царапину. Игра это учитывает, и на первый план здесь выходит действительно важный показатель – пробивная сила колющего удара. Ведь именно чтобы пробить панцири вражеских бронемишек, люди использовали луки, пики, шипы на молотах и прочее.

Поэтому сильные колющие удары приоритетны против закованных в броню врагов – что в историческом фехтовании, что в игре. Более того, уже освоив меч, герой использует вполне реальную технику под названием Murder Stroke (буквально – «Убийственный удар»): он бьёт оппонента в шлеме крестовиной меча, используя её как пробивной шип.

Наконец, крушащие атаки – это удары плашмя и удары молотами. Они работают примерно так, как удар молотом в принципе и должен работать: враг получает урон не потому, что ему пробили доспех или порезали, а потому что тяжеленный молот на полной скорости прилетел ему в лицо. И тут уже не важно, есть доспех или нет. Сила удара может вмять броню в тело врага, а может наградить сотрясением или переломом, не повреждая защитное снаряжение. Разум, логика, физика. Всё так, как и должно быть.

ПУТЬ ЧЕСТНОГО НАЁМНОГО СОЛДАТА – самый очевидный и логичный с точки зрения природных навыков персонажа

ОБЗОР НЕ ТАК ВАЖЕН, учитывая, что достаточно всего раз получить топором в голову, чтобы обрести «избавление»

А ЕЩЁ ПРИ СКАЧКАХ В ТЕМНОТЕ по лесам лошадь вполне могла навернуться, поломав себя, всадника и любую его надежду не закончить жизнь парализованным овощем

ХОРОШИЙ СОЛДАТ ДОЛЖЕН УМЕТЬ убить издалека столько врагов, сколько сможет, прежде чем ввязываться в рукопашную

...КОТОРУЮ ВЕДУТ НЕ ТАК

Воссоздать реальную хореографию поединка в игре невероятно сложно примерно по тем же причинам, по которым вы вряд ли досконально изучите боевые искусства, играя в **Tekken**. Реальное фехтование гораздо сложнее и вариативнее, чем то, что разработчикам удалось воплотить.

Но это можно понять и простить, тут виноваты скорее технические ограничения. Я, конечно, могу долго ругаться на систему шести направлений ударов и сопоставить её с классическими теориями фехтования. Но местная боёвка вполне достойно вмещает в игровые рамки огромный пласт искусства делать другим людям плохо и больно острым железом. Да, погружение гораздо меньше. Но в игровых рамках – спасибо и на этом.

Реальное историческое фехтование, особенно одоспешенное (с применением полной брони), гораздо чаще строилось на входах в клинч и на откровенно борцовских приёмах. Долгие танцы с изящными парированиями и мастерскими уклонениями – удел редких показательных дуэлей. А в пылу реальной средневековой битвы ценились эффективность и способность как можно быстрее травмировать оппонента. И вот этот аспект игра, к сожалению, передаёт с большим трудом. Удары по основным направлениям часто не имеют смысла – ведь почти всегда вектор атаки упирается в бронированную часть тела, а не в сочленения доспехов или открытые зоны.

Что говорили средневековые мастера боя? Вот взять Франческо Фернандо Альфиери, автора одного из самых известных книжных инструктажей по фехтованию XVI века: «L'arte di ben maneggiare la spada», или «Искусство превосходного владения мечом». В его работах множество ударов одноручным и полуторным мечами (а также аналогичным клинковым оружием) направлены под колено, по запястью или под локоть оппонента. Цель – как можно быстрее лишить мобильности либо возможности пользоваться оружием.

В Kingdom Come: Deliverance же посыл совсем другой – «больше комбинируй, идеально парируй атаки врага, и победа у тебя в кармане». Да, в ряде случаев такое было возможно – например, когда разница в физической силе настолько велика,

СРЕДНЕВЕКОВЫЕ УЧЕБНИКИ по фехтованию как бы намекают...

что один из поединщиков может буквально вбить другого в землю. Но победа в реальных боях часто достигалась тактическим травмированием, заломами и захватами. А уж в массовых боях, где царил полный хаос, такие ходы, как кинжал под рёбра, песок в глаза и старый добрый мордобой, применялись куда чаще, чем показывает игра. Так что именно в боевых действиях Kingdom Come: Deliverance сильно теряет в своей хвалёной историчности.

Хуже всего здесь отражена строевая подготовка. Война тут – это беспорядочная возня двух толп, которые постепенно смешиваются в одну. В реальности битвы проходили совершенно не так, особенно если речь шла о дисциплинированных солдатах, будь то гарнизон города, замка или наемные отряды. Ни одна армия в игре не держит строй, не прячет пикинёров за щитовиков, не использует окружение, не продавливает чужие построения и вообще забывает про совершенно обычные тактические приёмы. На фоне почти идеальной исторической достоверности в остальной игре это упущение меня шокировало – что это за дисциплинированные солдаты (при офицере!), которые просто бегают толпой и пускают слюни, как годовалые дети?

Это, наверное, самый большой провал Kingdom Come: Deliverance с точки зрения историчности. Игра всё-таки про войну, а настоящей исторической войны в ней нет. Есть описания, упоминания и декорации, но нет манёвров. А без них случаются ну совсем глупые ситуации.

Например: в игре есть несколько ключевых батальных сцен, когда сходятся две армии. И знаете, как можно их пройти? Берём нашего не очень умного Индржиха, обходим строй врага с фланга... и методично вступаем с противниками в дуэли. Просто отвлекаем врагов от общей рубки по одному, истребляя так целые отряды! А если вы ещё и прокачали стрельбу из лука – даже обходить не потребуется. Ни один враг не обратит внимания на стрелы в глотках соратников и не додумается поднять щит или перестроиться.

СГЛАЖЕННАЯ МРАЧНОСТЬ

Остальной быт в игре – костюмы, архитектура, логика действий, даже оформление «рабочих станций» профессий – сделан великолепно. И мир, в который вы погрузитесь, кажется феноменально правдивым. Поэтому я рекомендую поиграть в неё, особенно если вы любите историю, эпоху рыцарства, прекрасных дам и подвигов. Все мифы будут развеяны, и вы увидите прозаичную истину. Прекрасная леди может переспать со слугой в попытке зачать ребёнка, чтобы муж не выкинул её из замка за бесплодность. А честнейший и самый верующий священник в королевстве не прочь предаться разврату с двумя-тремя девицами, оправдывая свои грехи «близостью к народу» – и не уставая поносить высшие, более богатые, чины церкви.

Kingdom Come: Deliverance фантастически жива и человечна. Её главная историческая достоверность в том, что NPC в ней прописаны как живые люди. Ну, хотя бы те немногие, кого вы встретите в квестах. Но это не отменяет того, что игра чрезмерно ужесточает некоторые моменты (например, политическая верность была далеко не так распространена среди черни, как вам это покажут), а другие, наоборот, чересчур смягчает. Может быть, у разработчиков не хватило времени на проработку, а может, они не захотели эти аспекты показывать, опасаясь вполне современных скандалов и того, как те повлияют на продажи.

ПРО ЧТО ЗАБЫЛИ

Есть ещё два реалистичных момента, которые, на мой взгляд, сделали бы игру лучше.

Болезни: Упасть с открытым кровотечением в болото не опасно для здоровья. Прогулка по всем шлюхам королевства не подарит вам какое-нибудь «интересное» заболевание. А если вы не перевяжете открытую рану после боя и пройдётесь хоть по всей грязи и навозу в Богемии, рана не воспалится, и вы не потеряете конечность.

А ведь антисанитария была одним из самых больших ужасов средневековья. Но в игре она есть только на словах. Здесь есть квесты, связанные с исцелением болезней, но они никогда не угрожают самому герою. Где прижигание собственных ран, где обезболивание алкоголем? Мыться и чистить одежду и доспехи здесь нужно только ради бонуса к риторике и обаянию, а не чтобы избавиться от вшей и клопов. С другой стороны, сам факт того, что герой регулярно моется, откровенно противоречит истории того периода.

Это может показаться придиркой, но повальная смертность от болезней и тому подобного – огромный, ключевой пласт жизни в те времена, а разработчики его почти проигнорировали.

Настоящая жестокость: Я прекрасно осознаю, что это повысило бы игре рейтинг до 21+ в ряде стран. Но если уж вы делаете исторически достоверный проект – я хочу видеть в нём не только слащавую мораль и глупые улыбки. Где настоящие ад и ужас? Ведь тематика расчленёнки, жестокости и насилия уже давно отражена в играх, а уж в «реалистичных» – тем более. Но у Индржиха нет сюжетной возможности хоть на шаг сойти с праведного пути. Война меняет людей, но его она почему-то изменить не в силах. Ни в плохую сторону, ни даже в нейтральную. По сюжету Индро никогда не сможет ожесточиться и стать кровожадным головорезом – даже если вы будете атаковать каждого вооруженного человека, которого встретите на своём пути.

Конечно, нужна большая техническая работа, но (повторюсь, по моему мнению) игре этого остро не хватает. Особенно учитывая, что она якобы предоставляет нам полную свободу – ведь здесь есть куча потенциальных способов запороть прохождение. Это как путь геноцида в **Undertale**: приятная и в целом добрая игра должна иметь возможность свести главного героя с пути доброго христианина.

И это второй провал реалистичности в Kingdom Come: Deliverance. Ведь чем больше игра насильственно проповедует мораль с позиции сюжетных рельсов, тем больше хочется пустить поезд под откос. Сделать из глупенького крестьянского мальчика настоящего ублюдка без принципов и моральных ценностей. Не потому, что это «правильно» или «неправильно», а потому что, когда у персонажа ломается судьба, он далеко не всегда пойдет по пути упомянутого в названии «Избавления». Этим самым «Избавлением» вполне может стать петля на суку ближайшего дерева или плаха палача (правда, чтобы попасть на неё, нужно было быть дворянином). И отсутствие такой возможности – это ограничение, не добавляющее игре ни реализма, ни глубины погружения.

■■■

Если приглядываться к Kingdom Come: Deliverance совсем внимательно, в её сюжете и геймплее найдётся множество недочётов, к которым можно придраться – но не нужно. Игра по-настоящему впечатляет тем, насколько уважительно она относится к истории Богемии и создаёт атмосферу настоящего средневековья. Она не идеальна, но здесь на многое можно закрыть глаза.

И на вопрос: «Так ли было в начале XV века?» – можно смело ответить: «Да, примерно так». Будем надеяться, что Kingdom Come: Deliverance станет для других разработчиков положительным примером того, как стоит относиться к первоисточникам и прописывать более историческое и менее «волшебное» фэнтези. ■

МРАЧНОСТЬ МИРА больше показана через квесты, чем через возможности главного героя

УГНЕТЕНИЕ ЧЕРНИ было чем-то вроде национального спорта для аристократии и слуг

ЖАНР Симулятор выживания
РАЗРАБОТЧИК Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ Konami Digital Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив, сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-4460 3,4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

METAL GEAR SURVIVE

КОДЗИМА, НА КОГО Ж ТЫ НАС ПОКИНУЛ?

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Понятно, почему **Metal Gear Survive** сразу вызвала столько скепсиса. Кодзима-то из **Konami** ушёл, а серия всегда была его авторским проектом. Вдобавок сам издатель публично заявлял, что делать видеоигры – занятие рискованное в смысле финансов. Вложений много, выхлоп непредсказуем. Лучше уж игровые автоматы разрабатывать...

Забегая вперёд, сразу скажу – один из них Konami и сделали. Условный «игровой автомат» с минимальной стоимостью, долженствующий без особых затрат принести издателю прибыль. А вот так ли это плохо – уже вопрос отдельный.

ЧТО ТВОРЯТ В KONAMI!

С одной стороны, экономия на Metal Gear Survive видна во всём. Например, в куда более примитивной графике, чем это было в **Metal Gear Solid V**. Хотя казалось бы: движок тот же, готовых моделек – вагон, сделайте хотя бы на уровне. Но нет, квадратные пальцы персонажей, слабенькая детализация, общая тусклая цветовая гамма заставляют думать, что перед тобой порт мобильной игры на «большую» платформу, – они вот обычно как-то так и выглядят.

О режиссуре катсцен говорить не приходится, контраст между видео в Metal Gear Solid V и Metal Gear Survive такой же, как между голливудским хитом и мокбастером под него от студии **Asylum**. Никакой «живой» камеры, монтаж предельно рваный – чтоб игрок не успел рассмотреть, насколько всё некрасиво! А многие диалоги – просто озвученный текст возле портретика спикера. Да, как в очень старых играх серии Metal Gear.

Связь с предыдущими играми, кстати, чисто номинальная. Формально действие происходит между событиями **Ground Zeroes** и **The Phantom Pain**, вскоре после того, как на базу Биг Босса был совершён налёт. Но дальше Survival не привносит в основную сюжетную канву ровным счётом ничего – нет ничего связанного со Снейками, частными армиями или гигантской шагающей машинерией. В титрах прямо так и говорится: «псевдоисторический временной отрезок» – дескать, не относитесь к происходящему слишком серьёзно.

ВПРОЧЕМ, ОТСЫЛОК К ОРИГИНАЛЬНЫМ ИГРАМ тут хватает. Техника, оружие... Не всё, но многое

ЗДЕСЬ ВСЁ ОЧЕНЬ БЛЁКЛОЕ. В обоих смыслах – и персонажи безликие, и цветовая гамма тусклая

ЗАТО ТУТ ЕСТЬ ЛУК! А лук, как вы все знаете, – это уже половина успеха игры. Может быть, даже три четверти! По крайней мере, некоторые игровые дизайнеры в этом уверены

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведен только текст, да и тот с ошибками – например, вне зависимости от пола персонажа его будут называть «он».

Играем мы за одного из солдат с базы Биг Босса, которого можно создать самим – придумать имя, позывной, настроить внешность. В ходе нападения на базу в финале Ground Zeroes ему повезло выжить, НО ТУТ ОТКРЫЛСЯ ГИГАНТСКИЙ ПОРТАЛ В ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ВСЮ БАЗУ ЗАСОСАЛО НО ВАМ ОТОРВАЛО ТОЛЬКО РУКУ ЛЮДИ ПРОВАЛИЛИСЬ ЧЁРТ ЗНАЕТ КУДА ИНФЕКЦИЯ ВЫРВАЛАСЬ НА СВОБОДУ ВСЕХ ПРЕВРАЩАЕТ В ЗОМБИ ГРУППА РАЗВЕДЧИКОВ ПРОПАЛА ПОСЫЛАЮТ ВАС КАК ПОСЛЕДНЮЮ НАДЕЖДУ.

Пересказывать всю эту чушь с параллельным миром даже как-то неловко, хотя, по большому счёту, в сеттинг Metal Gear Solid она вполне вписывается – там же есть вампиры, огненные люди и «нанороботы, сынок». Вот пусть и портал в параллельное измерение будет. Населённое, к слову, безголовыми (в прямом смысле этого слова) живыми мертвецами – «бродягами», как их тут называют.

Главный герой и сам заражён этой загадочной зомби-инфекцией, что имеет как минусы – он рискует пополнить ряды живых мертвецов, так и плюсы – вирус даёт ему бесконечную регенерацию вплоть до отращивания утраченных конечностей. Задача – вырваться из измерения Дит, где без вести пропал отряд «Харон», к слову, уже имеющий какое-то представление о том, как совладать с инфекцией и открыть портал обратно. Так что разыскиваем выживших, собираем диски с данными, укрепляем лагерь, развиваем собственные навыки и сражаемся с ордами зомби. Да, именно так сейчас описывается последний Metal Gear.

ВЫЖИВЕТ ЛИ МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ГИРЯ?

Но здесь мне уже хочется поговорить о хорошем. Потому что с точки зрения геймплея Metal Gear Survive – это очень приличный «выживастик». Их сейчас, конечно, прорва, но не все выполнены на столь

ПЕРВЫЕ ШАГИ ПО ДИТУ. Окружение выглядит очень неуютно, как и должно быть в правильном «выживастике»

НА ПЕРВЫХ ПОРАХ сетчатые заборы будут вашими лучшими друзьями

ВСЕХ ЭТИХ ВРАГОВ можно последовательно перерезать, а они и не почешутся. В худшем случае – напарник прикроет

хорошем уровне. Да, это больше не военный симулятор с элементами японской придури. Теперь это прямой конкурент **Don't Starve, The Forest** и **Oxygen Not Included**. Нашему герою нужно есть, пить, собирать ресурсы, конструировать новые виды оружия и сооружений – и, таким образом, постепенно забираться всё глубже и глубже в дебри Дита, где опасны не только бродяги.

Есть тут и другие виды монстров, вплоть до зомби с суперспособностями, похожих на «черепов» из The Phantom Pain. Кроме того, часть карты покрывает «пыль» – ядовитый туман, куда нет хода без запаса кислородных баллонов. Где-то в ней прячется и загадочный «повелитель пыли», которого ещё надо придумать, как одолеть.

Что делает игровой процесс увлекательным, так это боевая механика, во многом утянутая из Metal Gear Solid V, но при этом снабжённая кучей своих фишек. Как и положено в серии, многого можно добиться, действуя скрытно. Большинство противников проще всего устранять поодиночке, не привлекая внимания остальных. Зомби-то тут, в среднем, вполне классические – опасны, если соберутся толпой. Но так как они почти слепы, а на слух ориентируются по принципу «где шум громче, туда и идём», прятаться от них одно удовольствие. Даже увлекательнее, чем в **The Last of Us**.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: около 40 часов

А даже если что-то пошло не так и к вам устремилась орда, как в магазин на «Чёрную пятницу», в силу вступит новая для MGS механика – строительство укреплений. Если притащить на базу металлолома, древесины и прочих стройматериалов, то на верстаке можно сооружать всякие баррикады и ограды. Которые, в свою очередь, предстоит как расставлять вокруг лагеря, так и носить с собой в карманах вместе с оружием и вспомогательными девайсами на вылазки.

А там вашими лучшими друзьями станут узкие проходы. Воткнув сетчатый забор между собой и противниками, можно спокойно тыкать копьём прямо сквозь прутья решётки, не получая никакого урона, – пусть зомби грызут неожиданную преграду! Главное – не прозевать момент, когда запас прочности иссякнет, и успеть заменить баррикаду.

По мере выполнения заданий и разведки вы будете узнавать всё более сложные рецепты для создания и модификации предметов. Крафтить можно буквально всё: еду, оружие, технические прибамбасы... Позволяют даже собрать аналог фултона для утаскивания добычи на базу. Игра рассчитана примерно на сто часов геймплея, причём геймплея хорошего – испытанного ещё в пятых частях Metal Gear Solid. Если вам их не хватило, то продлить удовольствие за счёт Metal Gear Survive вполне можно. Тем более что тут есть и кооператив.

■■■

Итого, Metal Gear без Кодзимы таки «не торт». Но Survive – это и не Metal Gear, знакомое название присобачили лишь для того, чтобы привлечь внимание фанатов. Нам, впрочем, кажется, что эффекта Konami добились скорее обратного – слишком уж много народа встало на сторону Хидэо, и, скорее всего, немало найдётся тех, кто просто из принципа не станет запускать эту игру. Причём если бы Кодзима остался в компании, их новый проект приняли бы куда дружелюбнее.

А ВОТ ЭТО УЖЕ ИНТЕРЕСНЫЙ персонаж. Искусственный интеллект с раздвоением личности и тягой к троллингу

В ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МИР провалился здоровенный кусок базы Биг Босса. На основе этих обломков мы и строим свой лагерь

А ЗОМБИ ТУТ, напротив, весело светятся красненьким. В источник света, кстати, как раз и стоит стрелять

Вот и мы попробуем отбросить субъективное отношение к сторонам конфликта и просто скажем, что как игра в жанре «выживастика» Survive удалась. Она довольно сложная, зазеваешься, и толпа зомби сожрёт в мгновение ока, ну или персонаж загнётся от голода в самый неподходящий момент. Игра заметно затягивает: вылазки, поиск ресурсов, исследование окрестностей – всё это вызывает правильный азарт и пробуждает инстинкт добытчика, как и положено. Здесь хороший стелс и бои – что неудивительно, ведь их-то как раз уже обкатали заранее. А играть или нет, это зависит от того, не пресытились ли вы ещё этим жанром в принципе. Ну и чего греха таить – от вашего отношения к ситуации с Кодзимой и Konami. ■

ПОРАДОВАЛО:
– механика стрельбы и стелса
– обилие возможностей для крафта
– интересный чужой мир
– относительная хардкорность

ОГОРЧИЛО:
– экономия на всём
– однообразие боя при стычках с толпами
– невзрачные персонажи
– верните Кодзиму!

ВЕРДИКТ:
Survive – плохой Metal Gear, но хороший «выживастик», из которого торчат уши урезанного бюджета. А ведь всё могло быть куда как лучше...

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Русская озвучка, как обычно, быстро начинает раздражать. Эмоции дикторов не всегда отвечают тексту. Не все моменты в описаниях переведены корректно.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI: RISE AND FALL

«ПОЖАЛУЙСТА, ОТПУСТИ, Я ХОЧУ СПАТЬ!»

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Шестая часть «Цивилизации» подарила мне восемьдесят часов буйного восторга... а потом резко надоела. Скорее всего, виной тому установка авторов на сокращение числа городов для эффективной игры и быстрые (ну хорошо, *относительно быстрые*) партии.

Если в пятой части можно было создать империю в полторы сотни мегаполисов, то сейчас для победы вполне достаточно десятка городов. Можно и больше, но за следующие попытки экспансии игра уже не вознаграждает. В итоге у тебя нет ощущения, что ты создал что-то значимое, построил ту самую великую цивилизацию, что гордо вынесена в название игры.

Дополнение даже не старается решить эту проблему на уровне механик. Но интерес к игре возвращает хотя бы потому, что переделывает в ней *абсолютно всё*!

НЕ ЗАПЛАТИЛ ЗА СВЕТ – ВСТУПИЛ В ТЁМНЫЙ ВЕК

Ключевое нововведение **Rise and Fall** – система лояльности. Если поставить одинокий город посреди вражеской империи, он очень быстро взбунтуется и станет нейтральным. А если сосед живёт хорошо, мятежники начнут проситься к нему под крыло. Похоже, это сделано в пику любителям воткнуть поближе к вражеской территории одинокий военный форпост, хотя компьютерные игроки проворачивают такие вещи без видимых последствий. А ещё эта механика – аналог «культурного захвата» из четвёртой части.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЁРКА НАШИХ ГУБЕРНАТОРОВ. Бонусы у них не сказать чтобы мощные, но кое-что по-настоящему ценное попадается

ФИЛЬТР ПОСЕЛЕНЦА позволяет увидеть, на каких гексах мы получим штрафы к лояльности

Жаль только, что система в основном завязана не на культуру или счастье населения, а на лояльность соседних городов. Рычагов для повышения народной верности мало – лишь кое-какие политические курсы, губернаторы, которые кроме роста лояльности дают не всегда полезные бонусы, да парочка проектов в квартале развлечений. Есть мнение, что шпионы, снижающие лояльность во вражеских городах, действуют куда эффективнее всех ваших попыток нарастить её в собственных. Теоретически ещё должна помогать система тёмных и золотых веков (избегайте тёмных, и у вас всё будет хорошо), но нет, на инструмент это никак не тянет.

Для предотвращения наступления тёмного века надо успеть накопить некоторое количество баллов эпохи (об этом ниже) до её окончания. Для прихода золотого потребуется ещё больше. Однако смену эпох определяют культурные и научные успехи *всех* цивилизаций, так что затормозить этот процесс вы просто не можете. А набрать нужные очки удаётся далеко не всегда. В итоге – не успели наскрести проходной балл, наступил тёмный век, с лояльностью в приграничных городах начались проблемы. Если в городах и так сидят губернаторы, а население не позволяет строить кварталы развлечений – ваши дела принимают исключительно скверный оборот. Раньше надо было думать, стратег!

В ИМПЕРИИ ЗОЛОТОЙ ВЕК – даже кнопочки блестят золотом!..

...А ВО ВРЕМЯ ТЁМНОГО ВЕКА все краски тускнеют

РАССМАТРИВАТЬ В МАКРОРЕЖИМЕ свои города можно целую вечность

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 26 часов

РЕЛИГИОЗНЫЙ ФИЛЬТР наглядно показывает, кто во что верит

Странно, что старую механику довольства не упразднили в счёт новой системы лояльности. Куда логичнее было бы позволить всевозможным развлекательным комплексам напрямую повышать преданность вашей державе. А то сейчас они влияют на довольство, которое немножко влияет на лояльность... К чему эти костыли?

ЛЕТОПИСИ НЕ ГОРЯТ

Зато все остальные нововведения – просто огонь! Чтобы получать очки эпохи, ваша цивилизация должна создавать исторические моменты – это знаковые события вроде постройки чудес света, совершения кругосветного путешествия, первого улучшения юнита и тому подобное. Игра поощряет постоянную смену действий: будете повторять одно и то же под копирку – не вылезете из тёмных веков. Но самое классное – все исторические моменты заносятся в летопись, которую можно свободно листать. Это косметическое нововведение сглаживает проблему «я не чувствую, что построил что-то значительное». А первый десяток партий и вовсе радует до поросячьего визга.

Эпохи влияют не только на игровой процесс, но и на освещение: в тёмные времена всё мрачнеет, словно небеса затянуты тучами, а в золотой век карта блестит, как залитый солнцем весенний лес после дождя. Вроде и мелочи, но доставляют бездну удовольствия.

Разработчики пересмотрели почти все старые механики. В игру завезли колонны снабжения, а разведчики получили ещё одно улучшение до спецназа. Древо технологий перетряхнули как по составу, так и визуально, что однозначно пошло игре на пользу. По крайней мере, здесь больше не возникает глупейшей ситуации, когда вы открываете интернет до изобретения компьютера. Ещё бы новые государства были по-настоящему интересны – а то они как-то блекнут на фоне уже существующих.

ДИПЛОМАТИЯ ЧЕМОДАНОВ

Дипломатию тоже попытались улучшить: добавили разные типы союзов и временные блоки против стран, насоливших сразу всем. Но получилось как всегда. С одной стороны, разнообразные союзы – занятный инструмент, а с другой – режешься ты об него чаще, чем добиваешься пользы.

Пример: заключаешь ты с какой-нибудь Слонопотамией научный союз. А она тут же объявляет войну Осляндии, причём даже не спрашивает твоего согласия – просто ставит перед фактом, что вы теперь враги. Да не хочу я с ними воевать, мы хорошо ладили! Потом десять раз подумаешь, стоит ли небольшой подъем в науке потраченных нервов и войск.

С другой стороны, по-настоящему важные вещи – шкала милитаризма и кара за отказ убрать шпионов или проповедников – так и не появились. Напротив, компьютерный ИИ стал ещё наглее в этих вопросах, и инструментов давления на него ну очень не хватает.

■■■

Да, я много ворчу на старые болячки «шестёрки», но с очевидным не поспоришь: играть в «Цивилизацию» снова увлекательно. И пусть перед нами, скорее, замаскированная под стратегию тактика, – ведь игра по ситуации гораздо важнее изначально разработанного плана, – но эта тактика стала куда изобретательней и интереснее.

Однако имейте в виду: в шестой «Цивилизации» столько всего, что стать в ней гуру – это почти как получить второе высшее образование. И что полезнее – решать вам. ■

ПОРАДОВАЛО:
– новые механики;
– переработка старых;
– приятные визуальные находки.

ОГОРЧИЛО:
– старые проблемы;
– больше механик ради механик;
– новые страны и лидеры не впечатляют.

ВЕРДИКТ
Хотя дополнение и не решает старых проблем, Rise and Fall возвращает угасший интерес к шестой «Цивилизации»: ты снова в три часа ночи ловишь себя на обманчивой мысли «ещё пара ходов – и точно спать»!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Файтинг **РАЗРАБОТЧИК** Team Ninja **ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть **ПЛАТФОРМА** PS4

DISSIDIA FINAL FANTASY NT

НОСТАЛЬГИЯ ПРОТИВ ИННОВАЦИЙ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

Файтингом, где сходятся в бою герои разных популярных игр, фильмов или комиксов, нынешнюю публику не удивишь. **Capcom** додумалась до этого еще двадцать лет назад, выпустив **X-Men vs. Street Fighter**. С тех пор потасовки между своими героями успели устроить **Sony** и **Nintendo**, издатели комиксов, манги и мультфильмов. **Square Enix** в стороне не осталась и в 2011 году начала выпуск цикла файтингов-кроссоверов по вселенной Final Fantasy. Его новая часть продолжает радовать встречами со знакомыми персонажами и озадачивать необычной механикой.

МЕНЬШЕ СЛОВ, БОЛЬШЕ ДЕЛА

Хотя **Dissidia Final Fantasy NT** – это продолжение серии, общего с предшественницами у игры меньше, чем может показаться. Да, это по-прежнему трёхмерный файтинг, в котором пафосные герои и злодеи «Финалок» дерутся друг с другом ради спасения вселенной от очередного катаклизма. Однако раньше сюжету и ролевой составляющей уделялось больше внимания. В **Dissidia 012 Final Fantasy** была длинная кампания, в ходе которой можно было бродить по миру, посещать магазины и вступать в разговоры, раскрывая всё новые детали истории, будто в заправской ролевой игре.

В Dissidia Final Fantasy NT тоже есть игровой режим, гордо именуемый сюжетным, но он даже по меркам файтингов блёклый. По сути, это просто набор роликов, изредка перемежающихся битвами с участием определённого отряда бойцов. Повлиять на развитие сюжета тут никак не получится. Более того, новые части истории нужно открывать за очки, заработанные в поединках с системой или с другими игроками. С тем же успехом можно было сделать просто галерею, где сохранялись бы открытые ролики, картинки и прочие приятные глазу мелочи.

Такой переход объясняется сменой платформы. Прошлые части Dissidia разрабатывали для PlayStation Portable, с расчётом на многочасовое прохождение и одиночную

ПОНАЧАЛУ ИНТЕРФЕЙС кажется перегруженным, но к нему быстро привыкаешь

НОКТИСА И ЛАЙТНИНГ мы в большом разрешении уже видели, как и Ваана с Тидусом, спасибо ремейкам. А вот герои ранних игр впервые предстали во всей красе

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 6 часов

игру. NT же пришла на PlayStation 4... с игровых автоматов. В Японии они всё еще популярны, и «парк» аркад в крупных городах вроде Токио или Осаки регулярно пополняется жадными до монет машинами. Владельцам залов невыгодно, чтобы игроки сидели по полдня за автоматом и смотрели ролики, поэтому немудрено, что те перешли в разряд бонусов за хорошую игру.

Зато, чтобы привлечь завсегдатаев аркад, игра обзавелась рядом оригинальных черт.

СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

Главное отличие проекта как от предшественниц, так и от собратьев по жанру в том, что в бою с каждой стороны участвует не один, а трое персонажей. Однако они не сменяют друг друга и не приходят изредка на помощь, чтобы провести крутой приём, – как, например, в недавно вышедшей **Dragon Ball FighterZ**. Они все одновременно находятся на арене, но игрок управляет только одним. Остальными руководит неглупый искусственный интеллект.

В игре два с лишним десятка героев, и при наборе команды есть из кого выбрать. Персонажи разделены по четырем классам. Вангарды – крепкие бойцы, способные не только нанести сокрушительный удар, но и выдержать мощную атаку. Ассасины предпочитают грубой силе скорость и хитрые техники, которые портят и здоровье, и планы врагов. Стрелки, как нетрудно догадаться, сражаются дистанционно. Ну а специалисты всячески помогают союзникам и мешают оппонентам.

При этом монотонно размахивающих мечами воинов или хлипких магов, которые только и могут, что кидаться огненными шарами, здесь нет. Каждый боец индивидуален и владеет той или иной формой

В ОНЛАЙНОВОМ РЕЖИМЕ игроки управляют всеми героями. И вдруг файтинг превращается в командный экшен!

АРЕНЫ ТУТ БОЛЬШИЕ И МНОГОУРОВНЕВЫЕ. Не заблудиться бы!

ИСТОРИЯ О ТОМ, как героев из разных миров призывают для предотвращения катастрофы, весьма тривиальна. Но от файтинга-кроссовера редко ждут большего

ЗНАКОМЫЕ ЛОКАЦИИ отлично смотрятся. Жаль, игра не даёт спокойно по ним побродить и полюбоваться

ЗАСТАВКИ ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ МИЛЫЕ. Для фанатов уже их одних хватит, чтобы оправдать покупку

волшебства. И вооружены они по-разному, что сказывается на дальности их атак. Ну и конечно, в распоряжении героев есть по несколько особых приёмов, которые можно провести, накопив энергию.

ВНИМАНИЕ, ВНИМАНИЕ!

Отсутствие комбо – ещё одна необычная особенность Dissidia Final Fantasy NT. Нажимать сложные комбинации кнопок с таймингом в долю секунды здесь не нужно. Зато сколько в игре разных шкал! Помимо полоски здоровья, у каждого из героев есть полоска храбрости. Храбрость можно «красть» у оппонента, атакуя его неопасными для жизни ударами. При этом сила физической атаки героя равна его уровню храбрости, а удар понизит этот уровень до нуля. Что делает героя уязвимым: если уровень храбрости уйдет в минус, тот будет сломлен и ослаблен, а его враг, наоборот, быстрее наберется сил.

Это вносит в игру элемент тактики. Стоит ли попортить оппоненту здоровье при первой же возможности, или же лучше набраться храбрости и, выждав подходящий момент, отправить его в нокаут одним ударом? В зависимости от ситуации и стиля игры удачным может стать любой подход.

Со временем заполняются и упомянутые уже полоски энергии, которые стоит оперативно тратить на имеющиеся в арсенале героя суператаки, усиления и прочие полезные штуки. И обязательно нужно призвать дружественное божество, способное обрушить на врагов мощь стихии! Для этого надо вовремя разбивать кристаллы, которые то и дело появляются на поле боя. И да, шкала, отмечающая время до его пришествия, тоже есть. С непривычки от обилия цветных полосок рябит в глазах, но разобраться в интерфейсе на самом деле нетрудно. Гораздо сложнее уследить за тем, что происходит в бою.

В остальном Dissidia Final Fantasy NT ведёт себя как обычный трёхмерный файтинг. Здесь можно блокировать атаки или уклоняться от них, останавливать череду ударов противника и самому составлять длинные цепочки выпадов, перебежек и полезных навыков. Можно комбинировать и атаки членов своей команды, – по крайней мере, в теории. На деле углядеть, чем за сполохами спецэффектов занимаются шестеро героев, сложно. Поначалу вообще кажется, что на экране творится какой-то слабо зависящий от игрока сумбур, но это впечатление ослабевает, стоит хорошенько разобраться в игровом процессе.

Однако ювелирной точности классических файтингов вроде **Guilty Gear** или **Tekken** новой «Диссидии» не хватает. Из-за управляемых системой союзников теряется чувство контроля над ситуацией, а беготня за оппонентами по большой арене замедляет темп игры.

Огорчает и отсутствие локального мультиплеера. В Dissidia Final Fantasy NT нельзя сыграть с другом на одной консоли. Так что ностальгическую вечеринку или посиделки за игрой в шумной компании устроить не получится. Потягаться с другими игроками можно в онлайновом режиме, который больше похож на командный экшен, чем на файтинг. Тут всеми шестью персонажами управляют разбитые на две команды люди, и, хотя принцип игры не меняется, ощущения от онлайновых сражений совсем иные, нежели от одиночной игры.

ЗДРАВСТВУЙ, СТАРЫЙ ДРУГ

Но что мы всё о механике... В конце концов, львиную долю шарма Dissidia Final Fantasy NT обеспечивают прославленный сеттинг и персонажи, полюбившиеся не одному поколению игроков. Square Enix и **Team Ninja** тщательно подошли к их переносу в свежую игру. Игра выглядит великолепно, и дело тут

ПРИЗВАННОЕ БОЖЕСТВО не только помогает в бою, но и эффектно появляется. Правда, по сотому разу смотреть заставку уже не так радостно

не только в качественных моделях и аккуратной анимации. Внешность героев проработана до мельчайших деталей: украшения в волосах покачиваются и поблескивают при движении, на мечах играют разноцветные блики. Даже текстуру одежды и доспехов отлично видно – кажется, их можно пощупать, стоит только протянуть руку.

Но даже сотни дифирамбов графике и анимации не передадут главного: все без исключения персонажи здесь обаятельные и живые. В них моментально узнаёшь тех самых ребят, вместе с которыми ты летал на воздушных кораблях, распутывал дворцовые интриги и побеждал чудовищ. Совершенно разная мимика, манера двигаться и держать себя отлично передают характеры героев. Даже те, кто с «Финалкой» знаком понаслышке, с ходу разглядят в Зидане деятельного воришку, а в Фирионе – закалённого в битвах самоотверженного воина. Ну а для фанатов встреча со старыми друзьями, да ещё и при полном параде, – настоящий подарок. Тем более что героев ранних частей на большом экране нам видеть ещё не приходилось.

Арены игры тоже легко узнаваемы и разнообразны. Живописные леса Корнелии, уютная площадь фэнтезийной Александрии, стимпанковый Мидгар, хайтековый Эден и другие известные локации постоянно чередуются, не успевая примелькаться и в то же время навевая приятные (а временами и грустные) воспоминания. Исключительно положительные эмоции вызывает и звуковой ряд. Энергичные аранжировки знаменитых композиций звучат свежо, но знакомо, а герои говорят голосами тех же актёров, что озвучивали их в играх основной серии.

■■■

Square Enix не смогли до конца определиться с целевой аудиторией своего детища и попытались сыграть одновременно на фанатской ностальгии и на интересе к новым механикам. Первое создателям удалось. Несмотря на куцый сюжетный режим и тривиальную историю, Dissidia Final Fantasy NT подкупает отлично проработанной графикой, музыкой и, главное, возможностью сразиться плечом к плечу с любимыми героями культовой ролевой серии и побегать по знакомым местам.

А вот файтинг с закосом под командный экшен получился странным. В нём много оригинальных нововведений, их увлекательно применять на практике, но присущей жанру скорости и точности «Диссидии» не хватает. Всё-таки файтинг, в котором поединок то и дело превращается в кучу-малу где-то на горизонте, очень трудно воспринимать всерьёз. ■

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
К сожалению, отсутствует. Зато в игре есть японская звуковая дорожка.

ПОРАДОВАЛО:
- встреча с любимыми героями в памятных местах;
- душевная графика и музыка;
- масса необычных для жанра находок.

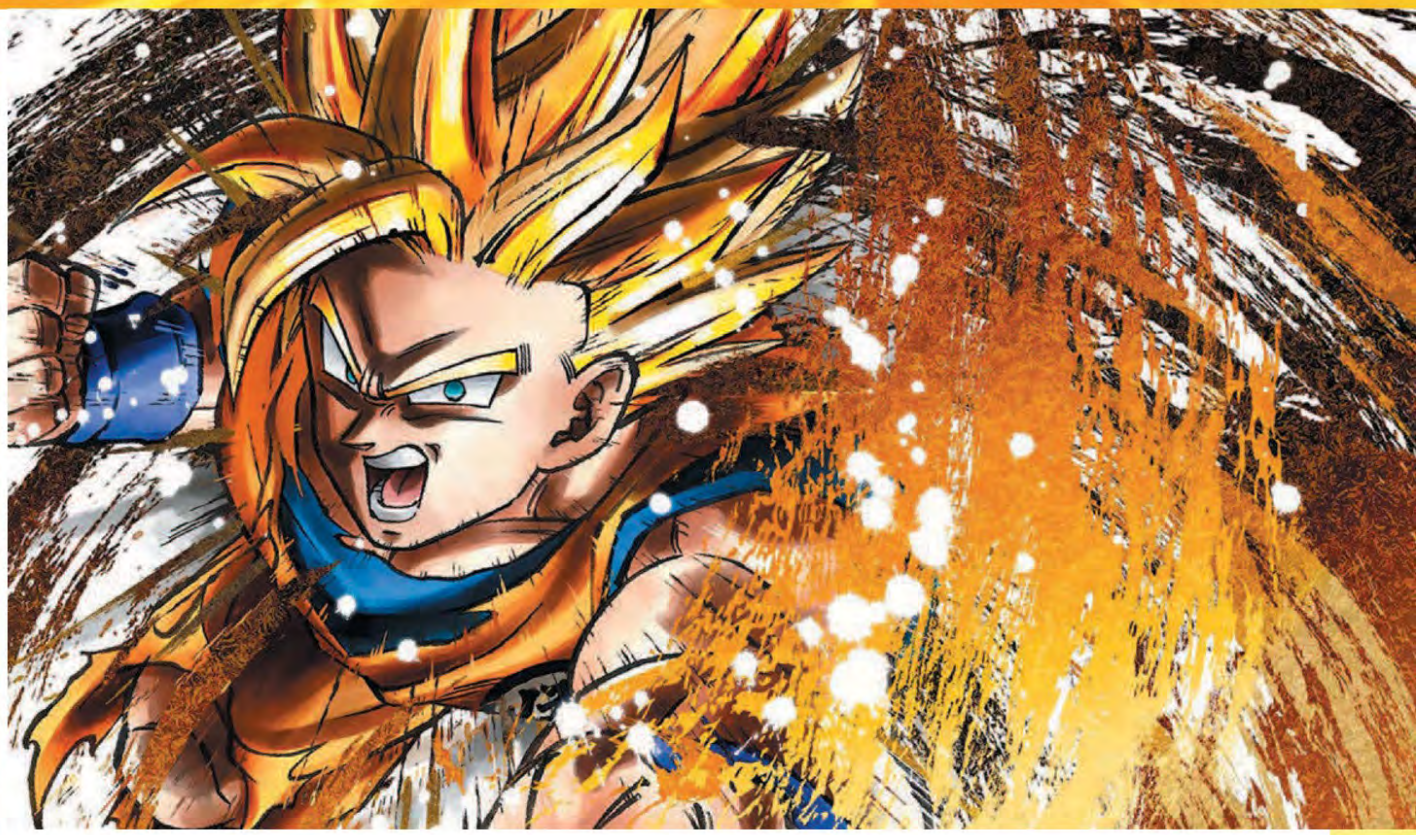
ОГОРЧИЛО:
- горстка роликов вместо полноценного сюжетного режима;
- проседающий темп игры и неполный контроль над происходящим;
- нельзя играть вдвоём на одной консоли.

ВЕРДИКТ
Слабоватый сюжетно, но чарующий красотой файтинг с участием героев аж семнадцати «Последних фантазий» станет истинным подарком для фанатов. Остальным стоит остеречься: игра далека от классических файтингов, и не все нововведения здесь удачно вписались в игровой процесс.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»



ЖАНР Файтинг
РАЗРАБОТЧИК Arc System Works
ИЗДАТЕЛЬ BANDAI NAMCO Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Сплитскрин, сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-3470 3,2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

DRAGON BALL FIGHTERZ

ДРАКИ, ДРАКОНЫ И ЖЕМЧУГ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Франшиза **Dragon Ball** состоит из сорока восьми томов манги, нескольких аниме-сериалов, одной экранизации и кучи сопутствующей продукции. Одних только игр по Dragon Ball вышло уже почти сто штук. Тут вам и jRPG, и платформеры, но больше всего именно файтингов – они начали выходить примерно тогда же, когда и «комиксы». И сейчас, в 2018 году, студия **Arc System Works** выдала ещё один. В чём разница? В том, что *этот* Dragon Ball – почти идеальный представитель жанра.

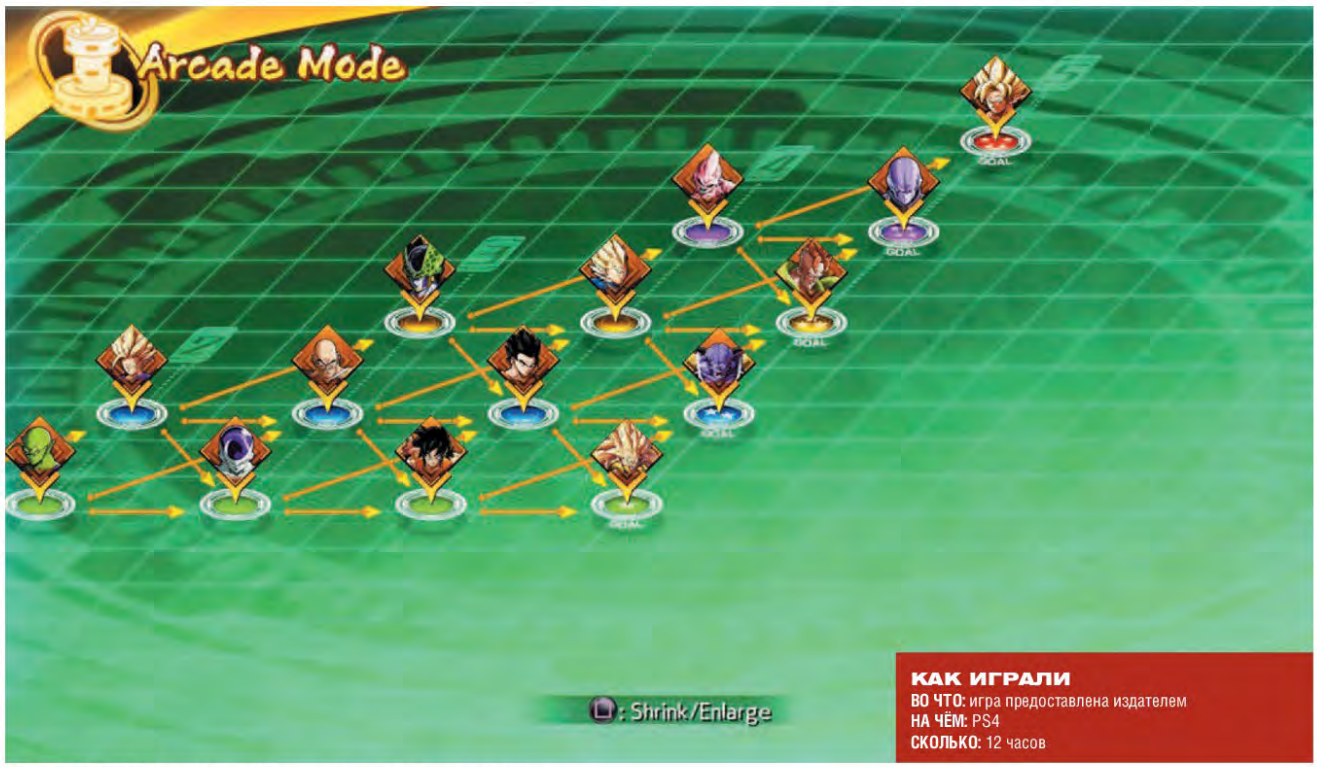
Arc System Works занимается файтингами не первое десятилетие. Именно они создали и выпускают сверхпопулярные и чуть ли не эталонные серии **BlazBlue** и **Guilty Gear**. Новое же детище японцев не такое мудрёное в плане боевой системы, но не менее красочное и по-хорошему анимешное.

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ РЕЖИМ вполне комфортен: тут можно и персонажа освоить, и просто поэкспериментировать с комбо

БЕЗ ЦЗИБЭНЬГУН НЕ НАРАБОТАТЬ ГУНФУ

Новая игра франшизы – это «3 на 3» файтинг по правилам Tag Team. То есть можно в любой момент схватки сменить персонажа или использовать одиночное атакующее либо защитное действие других членов команды, как в **Tatsunoko vs. Capcom** и **Tekken Tag Tournament**. Подобный подход расширяет тактические возможности и даёт простор для экспериментов.

А экспериментировать здесь хочется, и ещё как! Потому что боевая механика в Dragon Ball FighterZ простая и при этом глубокая. С одной стороны, если жать на все кнопки подряд, результат будет тот же, что и при осознанной манере игры: на экране будет твориться полный хаос, анимешно-психоделический театр спецэффектов. Но FighterZ побуждает учиться играть «правильно», вникать в самые основы, чтобы познать всю прелесть боёвки. Этот процесс, работу над основами, китайцы



КАК ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 12 часов

КАРТА АРКАДНОГО РЕЖИМА наглядно демонстрирует все варианты прохождения

БОЛЕЕ ИЛИ МЕНЕЕ ОСВОИВ персонажей, невольно начинаешь продумывать подбор идеальной команды

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО СЮЖЕТНЫМ локациям происходит на общей карте

называют словом «цзибэньгун». И без неё «гунфа» – методика – действительно не нарабатывается.

У каждого бойца есть слабый, средний и сильный удары. Ещё есть дальние атаки (проджектайлы), возможность моментально сокращать дистанцию и телепортироваться противнику за спину – особенно хорошо это работает, если враг только и делает, что достаёт вас издалека.

Мув-лист героев примерно одинаков. Если осваиваешь одного персонажа, научиться драться другими не составит особых проблем. Особенно приятно, что суператаки могут плавно сочетаться с рукопашными комбо – это делает сражения выверенными с точки зрения вариативности и подходов.

В игре необходимо постоянно менять тактику, быстро отступать и чётко рассчитывать время атаки. Враг без остановки то телепортируется, то норовит подбросить в воздух и провести длинную серию ударов, то со скоростью кометы оказывается на очень близком расстоянии... каждая миллисекунда имеет значение. К тому же он, как и вы, может в любой момент менять бойцов и использовать их разовые способности. Всё это уже было в других представителях жанра, но в DB FighterZ каждую составляющую боя реализовали «на ура».

Есть и ещё пара механик, характерных только для вселенной Dragon Ball. Это жизненная энергия ки (или, в китайской традиции, ци) и счётчик «драконьего жемчуга». Ки накапливается в течение схватки и используется для спецприёмов. А жемчужины вы получаете за каждое падение соперника. Собрали семь штук – значит, настало время призвать дракона, который пополнит и ки, и полоску здоровья.

ВНЕШНИЙ ВИД И РЕЖИМЫ

Dragon Ball FighterZ потрясает картинкой – она смотрится как дорогущее аниме с проработанной детализацией и узнаваемым стилем Акиры Ториямы. В игре преобладают яркие краски, отличные спецэффекты и «кунфушная» хореография схваток. Чего стоят только анимации подбрасывания врага в воздух и его последующего избиения в небесах. Оппонентов можно и швырять на скалы, и прошибать ими небоскребы. Действо выглядит вычурно и эпично – как и подобает миру Dragon Ball.

Разработчики решили сделать в игре не стандартное меню, а лобби, по которому игрок передвигает чиби-версию Гоку – главного героя Dragon Ball. На местной площади он встретит особых NPC и «комнаты» с режимами – отсюда мы идём в сюжетную кампанию, оттачиваем мастерство, бьемся

АКИРА ТОРИЯМА НЕ ДОТЯНУЛ сценарий, но вот на персонажах «оторвался» как следует

В DRAGON BALL FIGHTERZ чудной сюжет из трёх больших арок, в котором поначалу трудно разобраться... да и потом проще не становится

локально на одном экране или направляемся в онлайн. Лобби скроено на удивление удобно. То же самое касается всех меню, подменю, разделов – да вообще всей игры в целом.

А вот сетевой код пока не радует. В онлайновом режиме можно очень долго ждать соединения в приватных матчах. При этом в стандартных рейтинговых схватках подбор игроков более или менее стабилен. Скорее всего, разработчики подлатают онлайновую проблему патчами. А пока что стабильнее всего онлайн в лобби – площадь кишит игроками, которые постоянно общаются стикерами и хвалятся аватарками, купленными за реальную или внутриигровую валюту.

Да, FighterZ не обошла стороной и система лутбоксов (здесь они выглядят как капсулы). За золотые или серебряные монетки можно приобрести оригинальные стикеры и аватары. Серебряные дублоны виртуальный боец получает, выполняя квесты и проходя игровые режимы, а золотые покупаются за реальные деньги. Справедливости ради – в процессе прохождения вы успеете заработать столько серебра, что доставать из кармана кошелёк смысла будет немного. Вы и так получите прорву вариантов для кастомизации персонажа.

Не обошлось и без аркадного режима. В нём нет сюжета, лишь бои с вражескими командами с одной целью – стать лучшим, получить высший ранг, выбить очередную ачивку. Кстати, сам режим аркады довольно интересный. В нём всего пять битв, но, в зависимости от ваших выступлений, вы встречаетесь с разными соперниками. При идеальном выступлении с каждой новой битвой вы будете повышать уровень сложности и выйдете на финального босса. Но стоит выступить не очень хорошо или, того хуже, проиграть – и ваш путь свернёт совсем в другую сторону.

ИСТОРИЯ БЕЗ ИСТОРИИ

Сражения просты и понятны, а вот сюжет – не совсем. В мире Dragon Ball масса героев и сюжетных арок. За годы существования франшизы здесь произошло много всего, и среднестатистическим игрокам всё это не знакомо. Да и многие поклонники считают историю FighterZ эдаким фанфиком.

В игре есть три длиннющие и запутанные сюжетные арки. В этой истории мы летим на космическом корабле, ищем друзей-союзников и пытаемся раскрыть тайну появления мрачных клонов героев. Еще за

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
В игре есть японская и английская озвучка. Обе отличные. Для лучшего погружения рекомендуем выразительную азиатскую.

нами охотятся какие-то андроиды. Сюжет подается через сценки на игровом движке – красивые и непонятные никому, кроме фанатов франшизы. Карта сюжетной кампании усеяна множеством точек, по которым мы перемещаемся, изучаем тонкости механики, находим секреты и бонусы, дерёмся с врагами и узнаём продолжение истории.

Все персонажи FighterZ обладают мощной харизмой и ярким характером. Причёски – их, пожалуй, единственное заметное сходство. Но это не лень художников, а особенность стиля Акиры Ториямы – концепт-художника и идейного вдохновителя Dragon Ball и культовой серии Dragon Quest. Кстати, он же создал для игры уникального персонажа – Андроида-21.

Из-за не очень удачной подачи сюжета FighterZ вряд ли можно назвать идеальной игрой для первого знакомства с культурным феноменом Dragon Ball. Но как файтинг он невероятно хорош.

И вообще, у нас тут файтинги или что?! С каких пор мы рассматриваем их сюжет как важную единицу?! В прошлом году, конечно, вышли два файтинга, в которых сюжет был действительно важен, – это **Tekken 7** и **Injustice 2**. Но неужели этого достаточно, чтобы сделать повествование настолько важным элементом в жанре?

■■■

Dragon Ball FighterZ – отличный файтинг. Он очень прост в освоении, но при этом достаточно хардкорен. Сюжет не то чтобы завораживает или пытается казаться серьёзным, но визуальная составляющая и механика полностью захватывают игрока и погружают его в превосходный аниме-мир жанра сёнен. В батальных сценах изредка проседают кадры, но это не мешает. И да – анимефобам лучше обходить игру стороной. А любители качественных файтингов и японской анимации – не пропускайте его ни в коем случае! ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличная боевая система
– удобный интерфейс
– картинка и звук
– превосходный стиль и анимация

ОГОРЧИЛО:
– чрезмерная анимешность
– творящийся на экране хаос иногда напрягает
– редкие проседания кадров в анимированных сценах

ВЕРДИКТ
Прекрасный файтинг, который украсит любую вечеринку и может даже стать популярной киберспортивной дисциплиной – если разработчики поправят сетевой код.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ЖАНР Приключение
РАЗРАБОТЧИК Polyarc
ИЗДАТЕЛЬ Polyarc, Inc.
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4 + PSVR

MOSS

МЫШУЛЯ НА МИЛЛИОН

АННА БРАСЛАВЕЦ

Впервый раз я опробовала VR около трёх лет назад: в торговом центре примерила очень дешёвые очки, которые работали с мобильным телефоном. И, мягко говоря, никакого впечатления это на меня не произвело. С тех пор было ещё несколько игр для разных девайсов – и HTC Vive, и PS VR, – но ничего не цепляло: то сюжет слабоват, то укачивает, то просто скучно. Я уже думала, что виртуальная реальность не для меня...

...Но однажды всё изменилось.

ГДЕ МЫ?

В самом начале приключения в **Moss** мы попадаем в... библиотеку? Игра ничего не объясняет: вы просто оказываетесь в огромном зале – он, кстати, чертовски напоминает Большой зал Хогвартса. Вся комната уставлена длинными столами, а те, в свою очередь, завалены стопками увесистых томов.

Вы как раз и сидите за одним из таких столов. Перед вами книга. Всё, что остаётся, – листать страницы.

ДОБРО пожаловать!

Размеренный и приятный голос рассказчика поведает вам историю о необычном месте, где живут всевозможные маленькие зверьки (в том числе, конечно, и мыши). Прямо как люди, они сражаются, правят, ездят верхом, обустраивают свои жилища. И... не буду дальше раскрывать сюжет: им лучше насладиться самостоятельно.

Скажу только, что уже спустя несколько страниц история оживает на глазах. Игро-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Есть любые языки, кроме русского. Мне это порой мешало полноценно воспринимать историю.

ка забрасывает в чудесный лес, где к нему наконец присоединяется виновница всего происходящего – очаровательная мышка Квилл. Вместе с ней вы и пройдёте это удивительное приключение, переносясь из гущи событий в библиотеку и обратно.

МЫ – КОМАНДА!

Теперь вы Читатель – существо, о котором боевая и очень смышлёная Квилл прекрасно знает. Она даже говорит о вас с другими участниками повествования, то и дело ломая четвертую стену. Правда, «говорит» – не совсем верный термин в отношении мышки: слова она произносит только тогда, когда рассказчик сам читает её книжные реплики. А вот в самой игре Квилл просто пищит – но это никак не мешает общению.

Например, на некоторых локациях вы порой не будете знать, что делать дальше. Ну вот попалась сложная головоломка, и всё тут! В таком случае находчивая мышь привлечёт ваше внимание негромким писком и жестами покажет, как пройти этот эпизод.

Надо отметить, что Квилл невероятно мило шевелит своими крошечными лапками в попытках донести до игрока суть решения задачки. После особенно сложных моментов она подбадривает вас, своего напарника: показывает «палец вверх» или вообще застывает с поднятой лапой, как бы говоря: «Дай пять, Читатель, мы сделали это вместе!» И ей и в самом деле можно дать пять!

Но Квилл не всегда одобряет ваши действия. Если идти по уровню совсем не в ту сторону, она будет поворачиваться и хмуриться. А если мышка стоит спиной к камере, а вы неожиданно наклонитесь рассмотреть ее, она резко развернётся и погрозит вам пальцем, дескать: «Напугал! Чего творишь-то?!»

Спустя некоторое время вас охватит странное ощущение. Вы – великий и почти всемогущий Читатель, у вас есть своё «я», но при этом *вы же* управляете движениями Квилл. Да, вы несете за неё ответственность, лечите её, направляете, но... вы равноправные члены команды. Да, Читатель помогает Квилл, но у неё есть свой характер, свои мысли и вполне определённая воля. Она – это не вы, а ваша верная спутница и напарница. И это просто удивительно.

ПРАЗДНИК ДЛЯ ВЕСТИБУЛЯРНОГО АППАРАТА

Бывало ли у вас такое: вы надеваете VR-шлем, а там всё натуральное-натуральное? Оглядываетесь, присматриваетесь, чуть-чуть двигаете стик геймпада вперёд, персонаж делает шаг... и всё. Вас

ДОСТАТОЧНО ОПУСТИТЬ ГОЛОВУ и посмотреть в воду. А вот и вы! Никого не напоминает?

КВИЛЛ НЕ МОЖЕТ передвинуть неподъёмную статую. А вы – запросто!

уже мутит, голова кружится, игра отходит на второй план. Конечно, этой проблемы можно избежать, заменив ходьбу телепортацией, но ведь тогда теряется большая доля реалистичности процесса! К счастью, в Moss этой проблемы нет.

Начнём с того, что в этой игре вы всегда смотрите от первого лица, но при этом не двигаетесь. Вы – большое солидное *нечто*, которое глядит на мир, как ребёнок на кукольный домик: сбоку. Там, на локации, может происходить что угодно, но вы – это вы: Читатель, безмолвный зритель, который в силах что-то изменить, но при этом всегда остаётся в стороне.

Единственный способ взаимодействия с миром – передвижение геймпада в пространстве. На экране ваши руки воплощены в виде голубой сферы – вот она-то и перемещается вместе с контроллером. Почти на каждом уровне есть предметы, с которыми можно и нужно что-то делать: где-то перетащить неподъёмный для мышки блок, где-то потянуть за огромную (по меркам маленького мирка) цепь, где-то взять под контроль враждебный механизм, чтобы помочь вашей маленькой напарнице.

При этом ощущения и правда как от кукольного домика с ожившими игрушками. Постоянно хочется наклониться, чтобы рассмотреть миниатюрную деталь интерьера, или заглянуть за угол: вдруг там очередной секретик? Яркая проработанная картинка радует глаз, поэтому всю игру вертишь головой, чтобы ничего не упустить.

ВЕСЬ УРОВЕНЬ как на ладони: никуда не надо бегать

КВИЛЛ ПАЛЕЦ В РОТ НЕ КЛАДИ: клинок крошечный, но острый!

ВОЛШЕБСТВО В ДЕТАЛЯХ!

В Moss вы будете постоянно ловить себя на разглядывании окружающего мира. Квилл бегает от одной удивительной локации к другой: вы побываете и в лесу, и в деревеньке, и в разрушенном замке – каждый вид поражает. Игра ни на секунду не даёт забыть, где вы находитесь: тут и статуи морских свинок в полном латном доспехе, и маленькие резные херувимчики-мышата, и крошечные предметы звериного быта. И тут же рядом огромный ржавый топор или пробитый шлем – следы совсем не мышиных сражений.

Если не хотите ничего пропустить, осмотреть придётся все-все закутки. На каждом уровне спрятаны маленькие свитки – если собрать их все, то в большой библиотеке, справа от нашей книги, появится цветной витраж с неким изображением. Признаюсь честно: у меня не получилось с первого прохождения собрать всю картину целиком – и я, скорее всего, пройду игру ещё раз.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS VR
СКОЛЬКО: 5 часов

Удивительная атмосфера Moss складывается из десятков почти незаметных, но очень приятных деталей. Например, как я говорила, у Читателя есть возможность лечить Квилл: для этого надо просто навести голубую сферу на мышку и нажать курок геймпада – контроллер тут же начнёт вибрировать в такт маленькому мышиному сердцу. Игра никак не акцентирует на этом внимание, но, когда наконец осознаёшь, что в эти моменты разработчики дают тебе «подержать» маленькую Квилл в руках, невозможно удержаться от улыбки.

■■■

Последнее, что обязательно нужно отметить в Moss, – всепоглощающая умилительность! Даже суровые взрослые мужики, надевая волшебный шлем, превращаются в пищащих от восторга детей.

И это, пожалуй, вполне закономерно. Ведь Moss окунает игрока в детскую сказку, где лес зелен, небо чисто и безоблачно, а впереди – приключения бок о бок с мышкой-воительницей. Что ещё нужно для хорошей игры? Хочется только поблагодарить студию-разработчика **Polyarc** за прекрасно проведённые пять часов – и редкую возможность окунуться в детство. ■

ПОРАДОВАЛО:
– сказочная атмосфера;
– приятная картинка;
– одна из лучших мышек в истории видеоигр;
– непрекращающийся поток «ми-ми-ми».

ОГОРЧИЛО:
– иногда долгие подгрузки локаций;
– игра коротенькая.

ВЕРДИКТ:
Moss – добрая и милая история. Но не думайте, что она рассчитана на детишек: не все головоломки поддадутся легко, а некоторые сражения придётся проходить по нескольку раз. К счастью, главное в игре совсем не это – куда важнее дружба Читателя и Квилл.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЭТО МОЯ ВОЙНА

THIS WAR OF MINE

ПАВЕЛ ИЛЬИН

Вот уже больше года Погорень лежит в руинах. В осаждённом городе больше не за что бороться, но военные и повстанцы обстреливают всё новые и новые кварталы. Маленькой группе случайных знакомых удалось найти дом, почти не затронутый бомбёжкой. Если прибраться и заделать дыры в стенах, здесь можно будет пережить ужасы войны. Неважно, кто победит, ваша задача – выжить любой ценой.

ПУСТОЙ ДОМ

Серьёзные темы в настольных играх поднимаются нечасто. Ещё реже хорошие настольные игры получаются из игр компьютерных. «**Это моя война**» – настоящий феномен. Она блестяще переносит в офлайн атмосферу оригинальной видеоигры и, что ёгораздо важнее, даже лучше справляется с задачей показать сытому поколению, не видевшему настоящих раздоров, ужасы гражданской войны.

Три персонажа начинают игру в пустом доме, полном хлама. Завалы можно убирать лопатой, запертые двери – открывать отмычками. Если повезёт, в старых шкафах отыщется пара деталей и мешок муки. Из найденной рухляди можно построить что-то полезное: обогреватель, кровати или даже аптекарский стол (главное назначение которого – делать из махорки сигареты). Но времени на всё это нет – трёх действий на персонажа едва хватает на обеспечение базовых потребностей группы. Очень скоро герои замёрзнут и заболеют, поранятся, оголодают или просто устанут и впадут в депрессию. Из трёх действий останется одно, а кто-то и вовсе не сможет встать с кровати. Крайняя степень любого из состояний (например, жетон «Голод 4») – и персонаж покидает бренный мир.

Обустройство дома днём – только половина игры. Ночью выжившие должны решить, кто отправится на вылазку, а кто останется сторожить дом и запа-

сы. Если вам повезёт, охранник будет скучать и вспоминать былые дни (для каждого героя в книге сюжетов есть с десяток литературных вставок). Если нет – солдаты, бандиты и просто беспредельщики придут и отнимут нажитое. Первые налёты нестрашные, бездомных сможет прогнать и старый учитель. А вот от жестоких повстанцев получится отбиться только с оружием в руках – и то если повезёт выкинуть нужную грань на кубике.

Отправляющиеся ночью за припасами могут выбрать одну из трёх локаций. Чем ближе место, тем дольше можно его исследовать. Время, оставшееся до рассвета, отмеряется картами исследования. Игроки по очереди открывают одну из стопки и решают, какой из эффектов срабатывает. Карты описывают геометрию локации: лестницы вниз, вверх, запертые и заколоченные двери, решётки и открытые пространства. Чтобы пройти дальше, иногда нужен инструмент: ножовка, лопата или отмычка.

Главная награда в вылазке – находки. В мебели, кладовых и даже в мусоре можно найти всё, от сломанного оружия до самогона и консервов. Карты находок не привязаны к локациям, но почти всегда позволяют бросить кубик и взять что-то характерное для места, где вы находитесь. В больнице проще простого найти бинты, на городской площади и недокуренный бычок станет подарком.

Поиски в заброшенных домах привлекают внимание, увеличивая уровень шума. Вам часто придётся рисковать нарваться на местных, и хорошо если это окажутся бродяги или крысы. Впрочем, даже с солдатами можно договориться, если вы готовы отдать им что-то ценное. Может случиться и так, что встреченные вами люди не будут вас атаковать, но при попытке обшарить ещё один шкаф ваших героев начнёт мучить совесть, и неизвестно, что страшнее. Эффективно лечит депрессию здесь только алкоголь, но похмелье делает персонажей неработоспособными.

ДЕНЕГ НЕТ, НО ВЫ ДЕРЖИТЕСЬ

Игра очень эргономична: компоненты удобно разделены по цветам, а коробка позволяет быстро их рассортировать прямо внутри органайзера. Денег нет, но каждый предмет обладает заданной ценностью – на это значение ориентируются выжившие при обмене. Просто выберите жетоны, которые вам нужны, и выложите рядом столько же ваших (плюс небольшую «комиссию»).

Жетоны не бесконечные: если у вас уже есть четыре механических детали, пятую вы никак не сможете достать. Некоторые события влияют на стоимость и доступность продуктов, особенно часто возникают проблемы с едой.

Сложность ещё и в том, что некоторые вещи много весят, и их трудно унести домой. Всегда приходится чем-то жертвовать. Кроме обмена, в локациях можно осмотреться – тогда в дело вступают параграфы из книги сюжетов.

УЛЬТРАКООПЕРАТИВ

«Это моя война» – ультракооперативная настолка, у игроков вообще нет личных активов. Все решения принимаются совместно, а в случае споров решающее слово за держателем дневника – краткого перечня правил, который постоянно передаётся по кругу.

Некоторые даже считают, что это соло-игра, но по-настоящему она раскрывается именно при игре вдвоём-втроём. Постоянная нехватка припасов и действий, недуги, от которых страдают персонажи, настраивают на серьёзный лад. Книга сюжетов добавляет происходящему смысла: перед вами стоит не безымянный солдат, а вчерашний банкир, рядом с ним – спортсмен-олимпиец, пытающийся найти лекарство для любимой.

Сложные решения будут встречаться буквально на каждом шагу. Я до сих пор помню, как за партией в компании работников образования мы решили не кормить больную директрису и позволить выжить остальной группе. Неловкое молчание, которое мы дол-

го не могли преодолеть, ставит игру в один ряд с прозой Ремарка и «Списком Шиндлера».

У «Войны» есть заметные недостатки. Встречи, добыча, исход многих важных событий согласно книге сюжетов – всё это зависит от случайностей больше, чем от ваших действий. Добытые с большим трудом овощи могут обглодать крысы, фильтр для воды рискует остаться сухим, а вместо долгожданного подкрепления в команду в гости придёт недовольный сосед.

Но эти условности как раз и превращают игру «Это моя война» во что-то серьёзное, настоящее. Если бы существовал гарантированный способ получить желаемое, игра бы превратилась в ещё один кооператив, не самый интересный и разнообразный.

Из мелких недочётов стоит отметить плохо структурированные правила: к основному блоку в дневнике нареканий нет, но множество нюансов скрыто именно в книге сюжетов, и их стоило бы вынести в отдельную памятку (фанаты уже изготовили её, ищите в Сети). Также, если не привлекать новое поле и сценарии, вы быстро привыкнете к колоде событий и из партии в партию будете заниматься примерно одним и тем же. В результате после первой победы к игре какое-то время не тянет возвращаться.

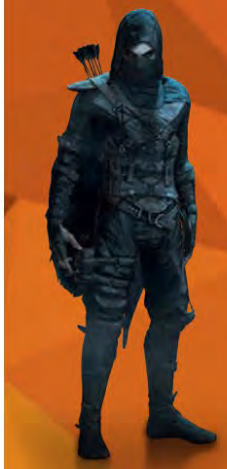
■■■

Лучшая настольная игра по мотивам компьютерной. Серьёзная тема передана блестяще. Реиграбельность не столь велика, как у обычных кооперативов, но интересные и сложные ситуации, которые возникают во время партии, вам запомнятся надолго. ■

HOT-HOT-HOT!

20 САМЫХ ЖЕЛАННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВИДЕОИГР

ИГРОМАНИЯ.РУ



Для наших одиноких читателей, а также просто для ценителей прекрасного – топ самых привлекательных, сексуальных и, чего уж там, любимых персонажей видеоигр, составленный нашей редакцией.

Забегая вперёд, отметим, что в Игромании работает довольно много девушек, которые в этот раз голосовали с особым пристрастием. Так что не удивляйтесь обилию мужских персонажей в топе.

20. ГАРРЕТ
THIEF (2014)

Лев Левин: Я вообще не понимаю, как Гаррет попал в топ. Он же страшен как моя жизнь!

Екатерина Жорова: В смысле? Ты его пальцы видел вообще? Да только ради этих грязных пальцев игровой индустрии стоило развиваться столько лет! Учитывая, что именно их ты видишь большую часть игры, в эти аккуратные движения реально можно влюбиться. Да и с чего ты взял, что сексуальность должна определяться именно внешностью? Гораздо важнее атмосфера и харизма.

О качестве самой игры и о сценарии с шутками в духе КВН мы не говорим, но как персонаж-концепция Гаррет очень классный. Особенно на фоне мрачного города, где без навыков выживания ты быстро помрёшь или на виселице, или просто от голода. А у Гаррета этих навыков больше, чем у кого бы то ни было, и он их виртуозно использует. Всегда приятно любоваться работой профессионала.

Александр Пушкарь: Вообще-то Гаррет никогда не стремился никому понравиться. Мало того, что

он по характеру старый ворчун, так ещё и профессия обязывает старательно избегать лишнего внимания. Но в нашем иррациональном мире подобные badass-образы очень ценятся, причём что у женского, что у мужского пола.

Гаррет бессовестно крут: три раза спасал мир, отлично владеет луком и мечом, носит с собой уйму сложных гаджетов и умеет растворяться в тенях. К тому же он прожжённый циник с развитым чувством юмора – его едкие замечания в дневнике часто попадают в самую точку. Наконец, от Гаррета веет духом свободы – никому ничего не должен, живёт в своё удовольствие, постоянно прёт против системы и отбивается от любых попыток приставить его к полезному делу. Горяч? Горяч!

19. БИГБИ ВОЛК
THE WOLF AMONG US

Мария Ильина: Наш топ просто кишмя кишит небритыми дядьками. Куда ни плюнь – везде кто-нибудь хмуро косится в беспросветное будущее сквозь сигаретный дым. Но большая часть этой компании может похвастаться максимум двумя из трёх основных качеств идеального мужчины: физическая сила, острота ума и верность той самой единственной.

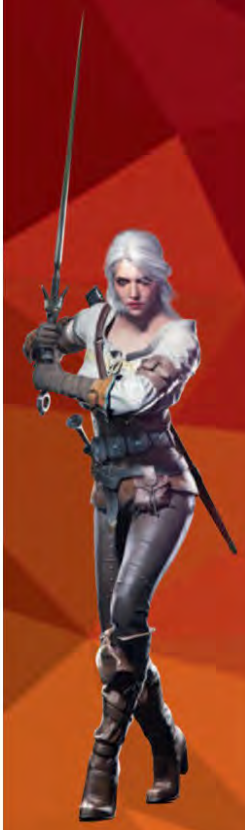
Насчёт первых двух, я думаю, пояснять не надо, хитроумные ханурики и здоровяки-остолопы редко становятся чьей-то влажной фантазией (хотя это, конечно, вкусовщина), однако едва ли не все главные герои – убеждённые бабники. А ведь настоящая внутренняя сила далеко не в этом! Мужчина, знающий себе цену, всегда идёт лишь за одной мечтой разной степени досягаемости – этим меня и подкупил Бигби. Красавчик, жму руку.

Дмитрий Шепелёв: Бигби (ласковое от Big Bad) как никто иной в этом топе заслуживает звания «мачо». Ведь в переводе с испанского это словечко означает «самец», то есть применимо как к человеку, так и к животному.

А Бигби по сути своей – и то и другое. Он сочетает в себе харизму и саркастичность типичного нуарного детектива со звериным магнетизмом. Брутальная щетина, лёгкая (на самом деле нет) неряшливость, хриплый голос и пронзительный взгляд. Волк как он есть. Против такого может выйти хоть армия врагов – он всех порвёт в клочья, буквально. Но стоит появиться Белоснежке, как шериф Фэйблтауна превращается едва ли не в щенка, покорного и верного. Не о таком ли мужчине мечтает каждая женщина?

18. ГАРРУС
СЕРИЯ MASS EFFECT

Екатерина Жорова: Если б на слово «калибровать» можно было зарегистрировать авторские права, они уже были бы у Гарруса. А если серьёзно, то в нём замечательно сочетаются турианская дисциплина и вполне человеческое чувство юмора (только Вакариан способен так серьёзно и одновременно комично обсуждать «межрасовый кошмар»). И всё это – под соусом из высокой морали!



Ну как не любить персонажа, который способен выкосить из снайперки сотню человек, но не приемлет бессмысленного насилия? По мне, так Гаррус – один из самых цельных, а главное, живых характеров во всей серии **Mass Effect**. Ему веришь – и доверяешь. А уж как впечатляюще легендарный Архангел смотрится в бою...

Александр Пушкарь: Спокойная уравновешенность Гарруса вызывает как минимум уважение. Он – профессионал в любом деле, за которое берётся. И речь не только про стрельбу и спецоперации. Если вдруг задача выходит за пределы компетенции турианца, он не гнушается перелопатить тонну литературы на нужную тему и всё равно всё сделает как надо.

Что бы ни ждало его впереди – конец света или перспектива соития с представителем иной расы, – Гаррус подходит к делу обстоятельно, без суеты, но с иронией, шутками, прибаутками и баечками из жизни. С ним можно и в разведку, и на пивко на крыше Цитадели, и на самоубийственную миссию, откуда нет возврата.

Неудивительно, что в серии Mass Effect именно его чаще всего выбирают в пару к Шепарду женского пола. Будь он менее разборчив в партнёрах, его бы и с мужским персонажем «шипперили». Правда, тогда и отношение к нему было бы совсем другое.

17. МЭРИ РИД АКА ДЖЕЙМС КИДД
ASSASSIN'S CREED: BLACK FLAG

Екатерина Жорова: Если вы не видели, как Мэри Рид режет себе палец и красит губы собственной кровью, вы пропустили один из лучших моментов во всей серии **Assassin's Creed**. Она просто образец качественного женского персонажа, которых в игровой индустрии всё ещё мало: сильная, умная, самодостаточная – и красивая без показушной эротичности.

Сексуальность Мэри выражается скорее в том, насколько быстро она способна вспороть обидчику горло, чем в откровенных нарядах, – ну, и гендерная интрига тоже делает своё дело. Что в мужском, что в женском образе от неё глаз не отвести: есть что-то магнетическое в этой героине. И пусть в сюжете **Assassin's Creed: Black Flag** она появляется не так уж часто, каждая встреча с ней вызывает восторг.

16. ЦИРИ
«ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА»

Денис Князев: Без девушек из мира «Ведьмака» такой топ невозможен. Но выбирать среди них безумно сложно. Каждая хороша собой, в каждой есть некий «заводной» шарм. И не только у главных женщин серии – Йеннифэр, Трисс и Цири. Здесь полно персонажей, самое место которым – в этом материале.

Но если бы героини саги Анджея Сапковского существовали в реальной жизни, Цирилла была бы самой недоступной из них. Она ведь дитя-Неожиданность, девушка, которую опекают сами Геральт и Йеннифэр – про них мы ещё поговорим. И охотятся за ней, кажется, вообще все, от чужеземных императоров до древних эльфов. Попробуй подкатить к такой! Даже если пробьёшься через очередь желающих, тебе от каждого «родителя» *так* влетит, что и не вспомнишь, чего хотел! Да и сама Цири кому хочешь голову оторвёт. В общем, она – запретный плод, что существенно повышает её привлекательность.

Мария Ильина: Прошу прощения у большей части населения земного шара, но Геральт для меня скучноват. Ну катается мужик по миру, ну спасает он по полдеревни перед завтраком. Признаю, юмора, пусть и грубоватого, ему не занимать, что на фоне большинства главных героев-бруталов – большой плюс. И шрам у него интересный, и волосики такие необычные.

И всё же Геральт – типичный спаситель угнетённых и любитель утешить крестьянских вдовушек. Скука! А вот если перенести все эти качества (кроме, может быть, последнего) на молодую леди высоких кровей и при этом упорно делать вид, что на блузке вполне хватает завязок, да и вообще сейчас все так носят... Цирилла для меня – это улучшенная версия ведьмака с парой бонусов.

15. БУКЕР ДЕВИТТ
BIOSHOCK: INFINITE

Екатерина Жорова: Возможно, притягательность Букера кроется в том, что мы совсем его не видим и толком не знаем, кто он такой. Каждый сам представляет характер своего идеального Букера, обаятельного и нелюдимого убийцы с низким голосом Троя Бейкера.

И если в **Infinite** ему самому уделялось довольно мало внимания, то в **Burial at Sea** он, всё так же оставаясь за кадром, превращается в какого-то мифического, чуть ли не божественного персонажа. Их с Элизабет связывает нечто большее, чем дружба с инцестуальным оттенком.

Поэтому на Букера в какой-то момент начинаешь смотреть глазами главной героини. Моя любимая сцена во всей серии **Bioshock** – это момент в самом конце Burial at Sea, когда Букер является к дочери в видении, чтобы помочь ей найти «туз в рукаве», и мы наконец-то видим его лицо – совсем не такое, как в трейлерах и на постере.

14. ЭЦИО АУДИТОРЕ
СЕРИЯ ASSASSIN'S CREED

Леи Радна: В играх серии Assassin's Creed всегда действуют храбрые, сильные и решительные мужчины. Но Эцио выделяется среди них больше всего. Для поклонников франшизы именно вторая часть стала чуть ли не самой любимой – во многом благодаря харизме главного героя. Достаточно вспомнить слова его матери, Марии Аудиторе: «Упрямый, крикливый, стремится быть первым во всём – но такой пылкий, что на него невозможно сердиться».

И его невозможно не любить. Эцио на фоне многих других компьютерных мачо выглядит настоящим, его эмоциям хочется верить, его трагедии и проблемам – искренне сопереживать. И выглядит он при этом просто сногсшибательно, со своей ехидной итальянской улыбкой и самым стильным костюмом во всей серии.

13. СОНЯ БЛЭЙД
СЕРИЯ MORTAL KOMBAT

Дмитрий Шепелёв: Mortal Kombat – возможно, самая ненавистная для всяческих моралистов и правозащитников серия игр. Активных мамаш малолетних геймеров возмущает обилие крови и расчленёнки, нацменьшинства оскорбляются расовыми стереотипами (привет тебе, Ночной Волк!), ну а феминистки, конечно же, презирают создателей за чрезмерную объективацию женских персонажей.

И там есть к чему придраться. В перезапуске 2011 года груди героинь были настолько внушительными, что едва помещались в костюмы. Впрочем, того требует стиль – Mortal Kombat всегда был олдскульным трэшовым боевиком. А какой трэшовый боевик без фигуристых барышень?!

Ну а первая и главная среди них – Соня Блейд. Подтянутая, атлетичная, дисциплинированная... И да, гораздо больше похожая на модель стиля «ню» (которой и была Керри Хоскинс, «сыгравшая» героиню в первых MK), чем на бравую оперативницу. Но именно сочетание силы, жесткости характера и откровенной сексуальности заставляет нас с особым трепетом относиться к Соне.

12. КРАСАВЧИК ДЖЕК
СЕРИЯ BORDERLANDS

Анна Браславец: «Хорошим девочкам нравятся плохие парни». Эта фраза идеально подходит Красавчику Джеку. У него есть всё, что нужно настоящему плохому парню: харизма, интеллект, хитрость и запоминающаяся внешность. Он безумен и пойдёт к своей цели по головам. Я бы сказала, что он из той же обоймы, что и более популярный Джокер. К тому же он богат и властен. И даже если ему не удастся осуществить все свои злодейские планы, твоё сердечко он уже похитил.

Екатерина Жорова: Это правда, Джек покоряет в первую очередь тем, насколько он «отсаженный». И наряду с Ваасом из **Far Cry 3** (жаль, что он не в топе! не понимаю, почему больше никто за него не проголосовал) входит в список тех злодеев, чья смерть расстраивает игрока сильнее, чем все козни, которые они ему строили до этого.

Именно поэтому, кстати, рекомендую обратить внимание на **Borderlands: The Pre-Sequel!**: Джек там ещё молод, горяч и только-только подбирается к заветному местечку во главе Гипериона. Зато фирменное безумие и жестокость уже демонстрирует по полной (а ещё бесстыдно флиртует с шерифом Нишей, если играть за неё). Да и после смерти этот злой гений никого не оставит в покое: выходки его ИИ в **Tales from the Borderlands** один другого слаще.

Короче говоря, Джек – это нечто особенное. Перефразируя слова Императора из мультика «Мулан», скажу: «Такие парни рождаются не каждое столетие».

ДА, МЫ ЗНАЕМ, что это не Солид, а оригинальный Снейк. Но найти красивое изображение молодого Солида, мягко говоря, сложно. И вообще, он ведь полноценный клон этого парня, так что какая разница!

11. СОЛИД СНЕЙК
СЕРИЯ METAL GEAR

Фёдор Кокорев: Во-первых, имя – если вы понимаете, о чем я. Во-вторых, самая сексуальная мужская задница в истории: очень «солид». В-третьих – и уже серьезно, – почти каждый из нас хотел бы хоть на минутку стать таким, как Снейк (любой из них). Не расфуфыренным щеглом, не эталонным прекрасным принцем – а надежным, несгибаемым, смертоносным мужиком, который невозмутимо курит под дождем, выжидая удобного момента.

А ещё у него идеальное чувство стиля. Вспомните хотя бы E-DEN, раскраску лица в стиле театра кабуки или шапку в виде курицы.

10. РЕЙН
BLOODRAYNE

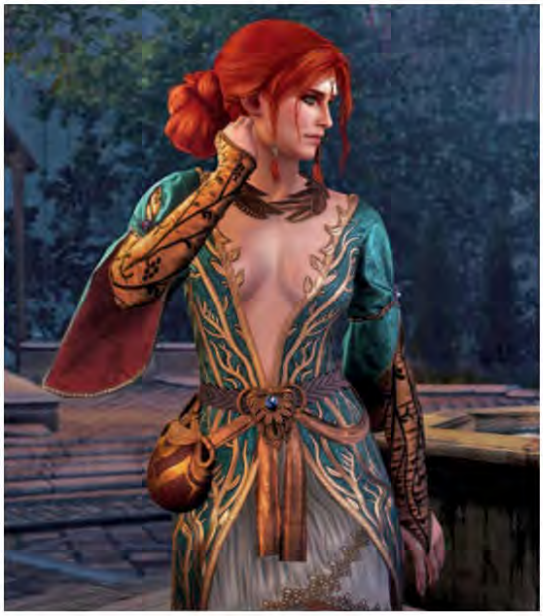
Александр Пушкарь: Попробуем сейчас оставить в стороне вызывающую сексуальность дампирши в обтягивающей коже. Как и Повелительница тьмы Эльвира, Рейн не просто хороша собой, у неё ещё и отлично подвешенный острый язычок – что можно заметить, если не пропускать заставки между миссиями.

К сожалению, после первой части юмор из серии понемногу испарился, уступив место мрачному пафосу. Но мы ещё помним замечания о том, что вампирам не следует жаловаться на комаров (ведь они им в каком-то смысле родственники), и то, как элегантно Рейн обкладывала оскорблениями нацистских командиров.

Ну и, конечно, когда героиня обвивала ногами очередного фрица для укуса в шею, многие наверняка были не прочь оказаться на месте жертвы.

9. 2B
NIER: AUTOMATA

Александр Шакиров: Я не буду говорить про сложную натуру 2B. Она буквально создана, чтобы её объективировали, – фактически она и есть объект. Пусть и похожий на девушку. Очень красивую девушку. Стройные ножки спрятаны в высоких сапогах, выше чуть прикрыты чулками, но мини-юбочка свободно колышется и всё же оголяет части вожделенного тела. Не слишком много



и не слишком явно. Кокетливо, только на миллисекунды, чтобы оставался простор для фантазии. Долгие пробежки до следующего задания больше не навевают дремоту, как в других играх, а буквально гипнотизируют своим эротизмом. Как и любые другие действия героини.

Вся **Nier: Automata** – это борьба игрока с желанием постоянно пялиться на 2B. Помните, как в первые часы забывали о врагах, сюжете и вообще куда шли, потому что смотрели возбуждающий балет, который сами же режиссировали?

Плюс повязка на глазах, которая делает 2B ещё и загадочной (или это что-то из практик BDSM? каждый думает в меру своей испорченности). 2B слишком идеальна, чтобы быть правдой, поэтому объективируйте её на здоровье. На этот раз – точно можно, без всяких угрызений совести.

8. ШАНИ
СЕРИЯ «ВЕДЬМАК»

Евгений Пекло: Вопрос «Трисс или Йеннифэр» ставился уже в первой игре трилогии «Ведьмак». Но выбирать между двумя роковыми чародейками, которые постоянно норовили вынести тебе мозг (и хорошо, если фигурально, а не с помощью файрбола!), было не обязательно. Ведь поблизости всегда была рыжеволосая медичка Шани – добрая, отзывчивая, но при этом достаточно жесткая и непреклонная. На фоне не упускающих своего чародеек она была куда более простой и человечной. Её не заботили судьбы мира, хоть она и видела его неприятные стороны каждый день. Этим Шани подкупала и подкупает до сих пор.

При этом ей, несмотря на короткую стрижку, всегда удавалось быть достаточно женственной, чтобы конкурировать с вереницей роковых красавиц, которые вечно отираются вокруг ведьмака. Своей естественностью и бесстрашием она привлекала многих гораздо сильнее, чем другие любовные интересы Геральта. Да, не она попала на обложку польского Playboy. Но именно она навсегда осталась в наших геймерских сердцах.

СНАЧАЛА МЫ ДУМАЛИ оставлять больше комментариев к картинкам в этом материале, но они все вышли такими однотипными, что мы отказались от этой затеи

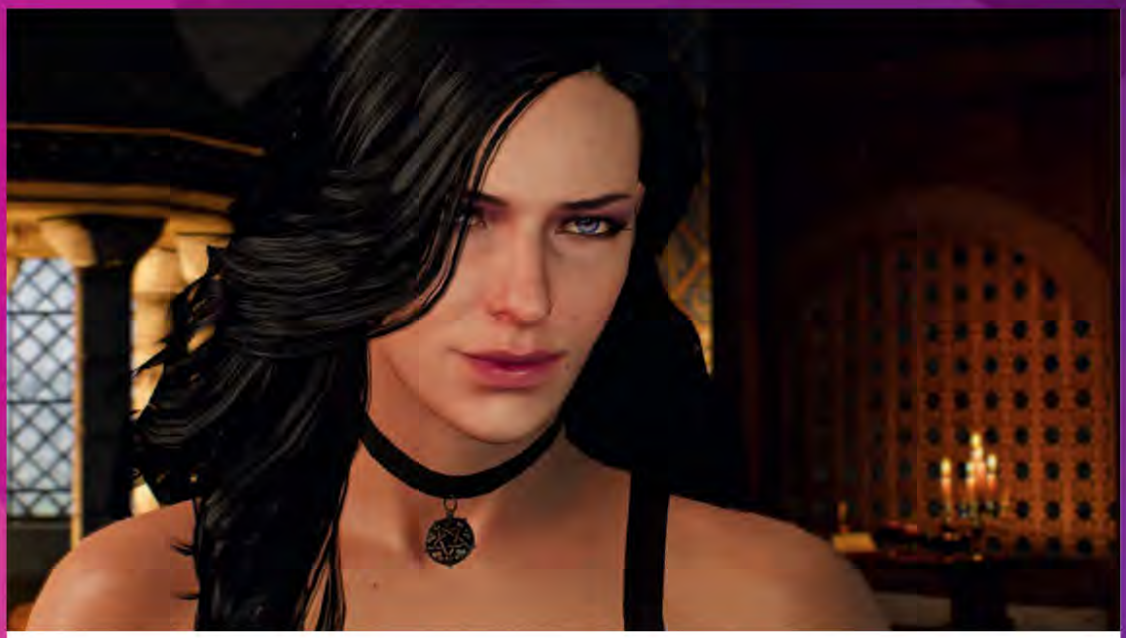
7. ТРИСС МЕРИГОЛЬД
СЕРИЯ «ВЕДЬМАК»

Леи Радна: С выходом компьютерной серии The Witcher для меня никогда не стояли вопросы «Трисс или Шани?» и «Трисс или Йеннифэр?». Еще с книжной саги куда большую симпатию вызывала именно огненноволосая подруга Геральта. Ну как может не быть горячей девушка с такой шевелюрой? Но кроме яркой внешности у Трисс ещё есть захватывающая история, личная драма и добродушный характер. Такую боевую подругу редко где найдёшь. И не зря компания **CD Projekt RED** смело отошла от канона и сделала Трисс почти что символом всей серии.

Лев Левин: Кстати, как раз Трисс на той самой обложке польского Playboy и красовалась. Вам ещё нужны какие-то аргументы?

6. ХАРЛИ КВИНН
СЕРИЯ BATMAN: ARKHAM

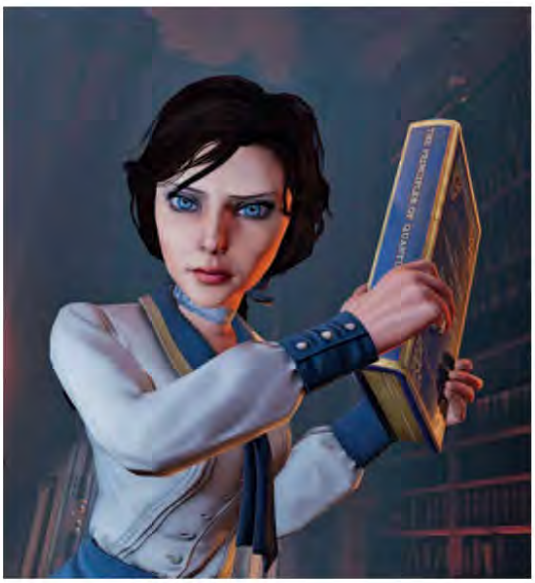
Дмитрий Шепелёв: Харли Квинн – живое доказательство того, что даже безумие может иной раз быть привлекательным. А в том, что доктор Квинзель безумна, как десять мартовских зайцев, сомневаться не приходится. Разве вменяемая девушка свяжет свою жизнь с самым опасным маньяком в Готэме и будет выходить с бейсбольной битой наперевес против Бэтмена?



Харли всегда была безрассудной, шумной, вульгарной и... сексуальной. Да, даже в детском, казалось бы, мультсериале 90-х годов. Вспомните хотя бы ее облегающий красный пеньюар. В конце концов, её ведь и создали изначально для того, чтобы окончательно убедить публику в том, что Бэтмен Джокера интересует исключительно как враг. Что ж, насчет клоуна-принца преступного мира не знаем, а мы влюбились в смеющуюся психопатку давно и безнадёжно.

5. ЙЕННИФЭР
СЕРИЯ «ВЕДЬМАК»

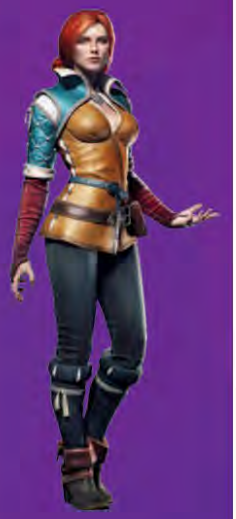
Анна Браславец: Чему научили нас чародейки из «Ведьмака»? Внешняя красота – это ловушка, сплошные иллюзии и обман. Да, об этом легко забыть, глядя в фиалковые глаза, вдыхая аромат тугих черных локонов или касаясь изгибов точеной фигуры. Но стоит утратить бдительность, и ты уже рискуешь потерять куда больше.



Я бы сказала, что Йеннифер – одна из самых опасных (и от того самых желанных) женщин своего мира. Она умна, расчетлива, она знает себе цену. И быть бы ей обычной хладнокровной стервой, если б подо всем этим зачастую напускным равнодушием и цинизмом не скрывался бурлящий вулкан страстей. Отношения с такими женщинами – всегда испытание на прочность. Но если твоя борьба может быть вознаграждена таким призом... Определенно, стоит попытаться.

Лев Левин: Для тех, кто начинал знакомство с «Ведьмаком» с книг, Йеннифэр – единственная. Другого варианта и быть не может. Игровые Трисс и Шани, конечно, великолепны, но, пережив столько, сколько Геральт пережил с Йеннифэр, невозможно серьёзно смотреть на других женщин в этой вселенной. Да, Геральт – тот ещё бабник и что в книгах, что в играх охмуряет почти всех женщин, которых встречает.

Но вместе с тем в его сердце есть только Моника. В смысле – только Йеннифэр.



4. ЭЛИЗАБЕТ
BIOSHOCK: INFINITE

Федор Кокорев: Когда к ней в дом врывается непонятный чужак, который может представлять собой какую угодно угрозу, Элизабет не забивается в угол. Она не зовет на помощь. Она не убегает. Она берет первый попавшийся в руки предмет и идет давать чужаку по щам. Хрупкая красотка с титановым стержнем, человек с большим сердцем – и в то же время пытливым и острым умом. Если у вас это не вызывает восторга, могу предположить только одно: вы, наверное, не я.
Дмитрий Шепелёв: Честно говоря, назвать Элизабет «горячей» как-то язык не поворачивается. Бросьте, она же воплощение чистоты и невинности. Кажется, ещё чуть-чуть, и ей начнут подпевать птицы – настолько Элизабет похожа на диснеевскую принцессу. К ней испытываешь отцовские чувства даже без подсказок со стороны сюжета игры.

Проведя всю жизнь в заточении, девушка так искренне и живо радуется всему, что видит в Колумбии, что заражает своей радостью игрока. И, проводя с вами большую часть игры в качестве напарницы, она умудряется не путаться под ногами и не надоедать –

спасибо механике и сценарию. И как-то потихоньку, шаг за шагом, вы привязываетесь к ней по-настоящему, едва ли не влюбляетесь. И всё только для того, чтобы она разбила вам сердце и вывернула наизнанку, а вы были бы ей за это благодарны. Не BioShock – лучшее творение Кена Левина, а Элизабет Комсток.

3. ЛАРА КРОФТ
СЕРИЯ TOMB RAIDER

Александр Пушкарь: За время существования серии Лара примеряла на себя несколько разных образов. Была она и совсем молоденькой девчушкой, которую обстоятельства вынудили убивать, и нуарной женщиной-вамп, которая с тяжёлым взглядом сжигает за собой мосты.

Ну а мне милее всего самый первый образ – молодой аристократки, от которой общество требует изысканных манер и оттопыренного пальчика на светских чаепитиях... но, когда на неё никто не смотрит, она натягивает легкомысленные шортики и бежит раскапывать очередную гробницу. Весёлый нрав, умение обращаться с двумя пистолетами разом и томные вздохи при прыжках только дополняют образ женщины, в которую невозможно не влюбиться, – что с успехом и проделало целое поколение геймеров.

А для тех, кто остался недоволен, авторы напридумали ещё много других Лар Крофт, игровых и киношных. На момент выхода номера ещё одна появится, в исполнении Алисии Викандер. Мы пока настроены скептически (это ж как Макс Пэйн без slo-mo или Принц Персии без кинжала!), но посмотрим, посмотрим...

Денис Князев: Все мы здесь взрослые люди и прекрасно понимаем, что знаменитая красотка Лара Крофт не могла обойти стороной верхние строчки подобного топа. Лет пятнадцать назад нам и вовсе не пришлось бы составлять какой-то топ самых сексуальных персонажей – английская аристократка стала бы единственной участницей этого состязания.

Сегодня же ей необходимо бороться за место под солнцем с другими героями и героинями, которые отвоевали себе места в сердцах игроков. Но Лара Крофт все ещё в форме – вы только поглядите на неё! За последние несколько лет она получила две новые игры про себя любимую, а сейчас ещё и фильм про её приключения выйдет. Среди женских персонажей расхитительница гробниц всё ещё безоговорочно занимает первое место. Ещё бы – она всё такая же умница, красавица и, разумеется, спортсменка.

2. ГЕРАЛЬТ, СЕРИЯ «ВЕДЬМАК»

Евгений Пекло: Геральт из Ривии, на мой взгляд, просто воплощение мужчины мечты. Судите сами: хорошо зарабатывает, благо монстры регулярно появляются там и сям, убивать их – занятие опасное, так что и работа оплачивается хорошо. Геральт знает цену своим услугам и без нового платья или ужина в фешенебельном трактире даму не оставит.

Скачем дальше: наш герой определенно знает подход к женщине, так что ни от дефицита романтики, ни от разбросанных по дому носков страдать не придётся. Следующий несомненный плюс – Геральт отлично сложен. Да, лицо не самое прекрасное – возраст, шрамы, последствия злоупотребления зельями, – зато какие мышцы, гибкость и реакция! Это несомненные достоинства как в постели, так и в неспокойном тёмном переулке. Наш рыцарь на тёмной лошадке без труда устранит любую угрозу, будь то приставучий пьяница, матёрый душегуб или притаившийся монстр.

Еще Геральт эффектно одевается, знаком с сильными мира сего, а его бесплодие – отличный бонус для тех, кто не стремится обзавестись ребёнком. А если эти отношения вам наскучат, ведьмака всегда можно сплавить мочить утопцев в соседний портовый город. В общем, не любовник, а мечта. Жаль, верностью похвастать не может.

Анна Браславец: Образ рыцаря на белом коне давно устарел. Настало время брутальных героев, покрытых шрамами, кои не скрыть сияющими латами. Геральт – прекрасный пример такого персонажа. Он – идеальная (в теории), лишенная страхов и сомнений машина для убийств. Не шаблонно «добрый», а живой и настоящий. Вообще, я могла бы часами воспевать подвиги белоголового ведьмака, но достаточно сказать одно: в наш топ просто не мог не попасть мужчина, способный приручать самых злых монстров и самых опасных женщин своего мира.

1. ДАНТЕ
СЕРИЯ DEVIL MAY CRY

Лев Левин: В английском языке есть подходящее к случаю выражение: «I'm gay for this guy». Что в переводе значит примерно следующее: «Вообще-то я мужчинами не интересуюсь, но ради этого парня сделал бы исключение». Данте в любой части серии был достаточно крут (да, даже в варианте от **Ninja Theory**), но в Devil May Cry 4 стал настоящим секс-символом.

Он источал невозможные объемы обаяния, тонкой иронии, брутальности, сексуальности и транслировал их всеми доступными способами – от элегантных движений в бою и мимики до шуток и отличной игры голосом. Почти любая женщина хотела бы быть с ним, почти любой мужчина хотел бы быть похожим на него. И то, что именно он занял первое место в голосовании сотрудников Игромании, – лишь ещё одно подтверждение тому.

Мария Ильина: Случайно встречая на улице «крутых» ребят со специфической ухмылочкой вида «твой номерок уже у меня», я наполняюсь снисходительной жалостью человека, который видел свет и знает правду. Никто не может ухмыляться как он. Никто не может взмахивать полами плаща, как он. И уж точно никто так не зависает в воздухе, со свистом размахивая Озирисом и отправляя пачку тел за горизонт.

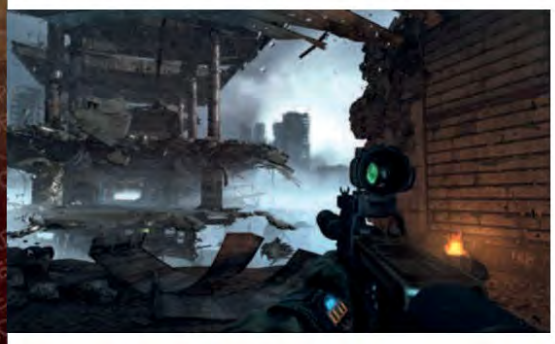
Подражатели жалки. Враги бессильны. А Данте – чистый секс. ■

НУЖНО БОЛЬШЕ САПКОВСКОГО!

10 КНИЖНЫХ МИРОВ, КОТОРЫЕ ОБЯЗАНЫ СТАТЬ ИГРОВЫМИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Игровая индустрия и кинематограф связаны уже давно и накрепко, мир комиксов и графических романов с каждым годом всё теснее и теснее пересекается с видеоиграми. А вот у книг и игр пересечений не так много, как хотелось бы.



ИГРОВАЯ СЕРИЯ METRO вскоре станет трилогией

Тем не менее два этих направления массовой культуры идут навстречу друг другу медленно, но уверенно. Не составит труда отыскать и прочесть роман-другой из вселенной **Mass Effect** или **Gears of War**. Великолепные истории Анджея Сапковского легли в основу одной из лучших ролевых серий за всю историю видеоигр. Создатели легендарной стратегии **Dune 2** черпали вдохновение в первую очередь в романе Фрэнка Герберта, а не в фильме Дэвида Линча.

Украинские разработчики серии **S.T.A.L.K.E.R.** позаимствовали многое у братьев Стругацких, а вовсе не из фильма Тарковского. По романам Александра Зорича в 2006 году игроделы из Новосибирска выпустили неплохой космический симулятор «**Завтра война**». Успешно сложилась судьба у игрового воплощения книг Дмитрия Глуховского, любители шутеров оценили **Metro 2033** и **Metro: Last Light**.

Но из-под пера талантливых писателей вышло столько восхитительных в своей фантастичности миров, что

РЕАЛЬНЫЕ ДЕЛЬФИНЫ
почти разумны без всякой фантастики

иногда разработчиков хочется попросту утопить в гневных вопросах вроде: «Почему вы никак не купите права на создание игр по вот этим чудесным книгам вот этого прекрасного автора?!»

Перед вами мой откровенно субъективный топ фантастических миров от авторов со всего мира. Эти вселенные отлично подходят для переноса в игровой формат, их история, законы существования, особенности и колоритные детали могут с легкостью стать основой для масштабной игровой серии с продолжениями и ответвлениями. Хочется верить, что вскоре на нас обрушится какой-нибудь громкий анонс, предсказанный этим материалом.

10 «САГА О ВОЗВЫШЕНИИ», ДЭВИД БРИН

Земляне в книгах Брина наделили разумом дельфинов и шимпанзе, поэтому экипажи у звездолётов смешанные. Изучение флота Предтеч, стычки со старшими расами, визиты на таинственные планеты – в таких условиях складываются необыкновенно занятные отношения между людьми-патронами и их подопечными. Разумные шимпанзе и дельфины на страницах испытывали немало проблем, осознавая себя младшими по отношению к людям в прямом смысле слова.

Помните, сколько острых тем возникало у командора Шепарда в беседах с экипажем? В мире Возвышения можно сделать более гибкую и глубокую систему ролевых отношений в команде. Говорящий дельфин-штурман не менее интересен, чем кроган или азари. А инопланетяне-галакты у Брина описаны оригинально и без надоедливых штампов.

Цитата: «У земного корабля появились шансы уйти. В любом случае погоня будет долгой. Крат поняла, что не сумеет добраться домой ко времени спаривания. Она умрёт здесь».
Схожие по духу игры: серия Mass Effect, серия «**Космические рейнджеры**».

9 ТРИЛОГИЯ «ЛОРД С ПЛАНЕТЫ ЗЕМЛЯ», СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

Основа сюжета трилогии может показаться банальной: землянин Сергей попадает в вихрь приключений, спасает принцессу, ищет родную планету, останавливает галактическую войну. Но Лукьяненко вложил в тек-

ЗА ЭКРАНИЗАЦИИ
«Дозоров» не стыдно

АССАСИНЫ отметились и в России. Правда, не в номерной части серии

ОБИЛИЕ ХОЛОДНОГО ОРУЖИЯ в мире будущего обусловлено хитрой защитой от выстрелов. Доспехи из Mass Effect

сты такой заряд фантазии, что даже прожженный гик будет чему-то удивляться до последней страницы. Обилие деталей из мира «Лорда» так и просится в хороший ролевой экшен. Здесь вам и фанатики, стремящиеся уничтожить Землю как родину «недостойной» расы, и гигантские, непостижимые храмы Сеятелей на каждой обитаемой планете. А ещё – инопланетяне-фанги с их нечеловеческой моралью: они ищут красоту, убивая и умирая, вот только другие обитатели галактики этому не рады.

В боевую часть потенциальной игры отлично вписываются придуманные писателем достижения местного военпрома: кварковые бомбы, паутинные мины, виброножи, чей клинок постоянно резонирует и поэтому пробивает сталь. Атомарные мечи – оружие с лезвием толщиной в один атом – разрезают всё, но мгновенно тупятся: уникальная механика фехтования игрокам обеспечена. Темпоральные гранаты Сеятелей взрывом отбрасывают само время ненадолго назад. Детализация мира у Лукьяненко получилась на уровне не худшем, чем в проектах BioWare.

Цитата: «По Храму кидали камнями и стреляли из крупнокалиберных пушек, на него возлагали гирлянды и смазывали благовониями. И тысячи лет Храм хранил тайну своего узора – тайну, «лежащую на поверхности» в буквальном смысле слова. Глобус, огромная модель и крошечная копия Земли».
Схожие по духу игры: дилогия **Star Wars: Knights of the Old Republic**.

8 СЕРИЯ КНИГ «ОДИССЕЙ ПОКИДАЕТ ИТАКУ», ВАСИЛИЙ ЗВЯГИНЦЕВ

Бурная история XX века гарантирует массу интересных сюжетов для путешественника во времени. Игроделы обращают преступно мало внимания на такой сеттинг, навскидку можно вспомнить разве что похождения ассасинов, в которых становится всё меньше «Анимуса».

Задолго до расцвета видеоигр Звягинцев вложил в книги массу идей, идеально подходящих для игрового формата. Его герои ныряют по эпохам, у них база-хаб на далёкой планете, каждый из друзей спец в каком-то направлении. В деталях открывается простор для толкового геймдизайнера.

Герои Звягинцева получают от союзников-пришельцев чудо-технику, способную воссоздать любую материальную конструкцию, будь то балки для строительства или танк «Леопард», нужно лишь повозиться с настройками, – и вот в игре вырисовывается крафт-конструктор. Отряд друзей получает инопланетные браслеты, излечивающие раны, вот только браслетов меньше, чем наших авантюристов, – думаем, как распорядиться ценными девайсами.

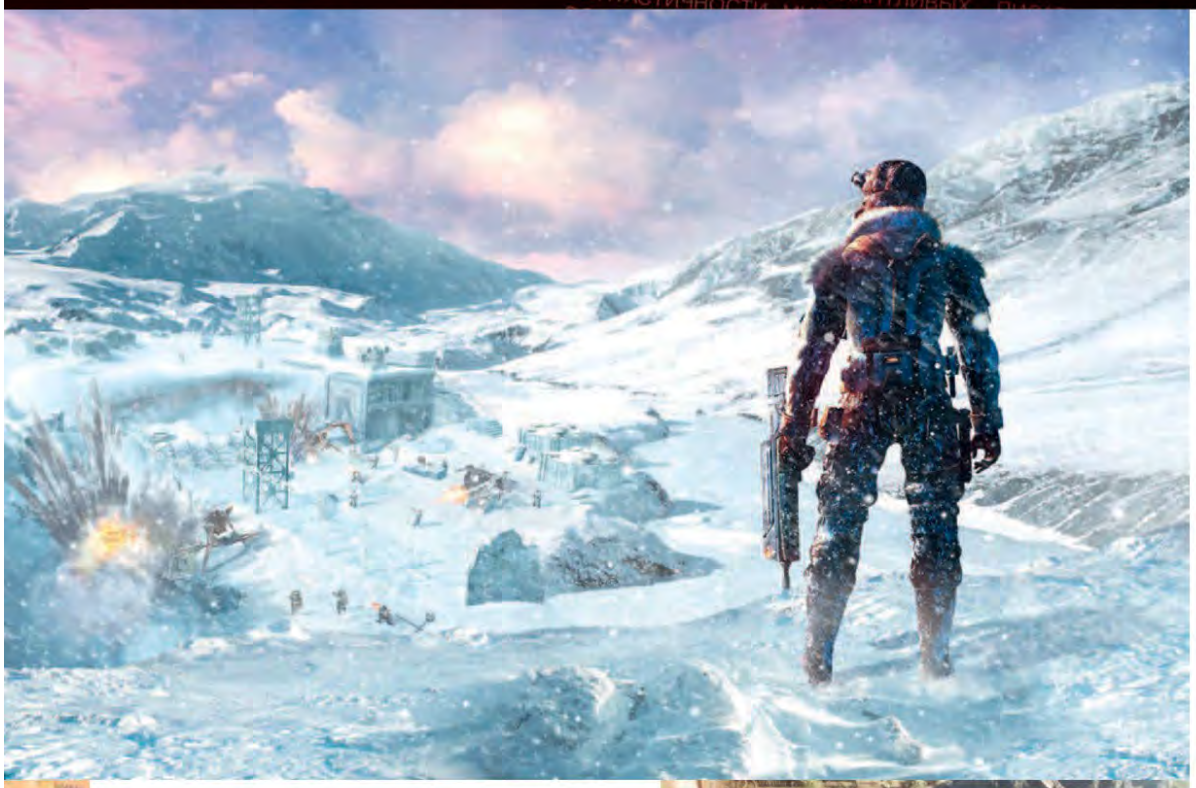
Один из героев вселяется в тело И. В. Сталина весной 1941-го – стратегический режим в духе **Total War** позволит подготовиться к скорому вторжению и переписать горькие страницы истории, как и случилось в первом романе серии. Атмосфера авантюризма, здоровый патриотизм и тщательно выписанные исторические декорации полюбились читателям и вполне могут полюбиться игрокам.

Цитата: «Ещё в пятидесятые годы машины по улицам ездили километров по тридцать в час. Кто жил тогда – помнит, как катались на коньках, зацепившись крюком за идущую полуторку. Сейчас получится?

Неспешно люди жили и воевали так же».
Схожие по духу игры: серия **Assassin's Creed**.

7 РОМАН «НЕУКРОТИМАЯ ПЛАНЕТА», ГАРРИ ГАРРИСОН

Сеттинг опасной планеты затёрт в играх давно и немилосердно. Но у Гаррисона постоянная опасность обусловлена сюжетной тайной, разгадка которой может стать отличным основным квестом для видеоигры. Язон в книге попадает на планету Пирр, жители которой ежеминутно сражаются с агрессивной биосферой.



НА ОЧЕНЬ НЕПРИВЕТЛИВОЙ ПЛАНЕТЕ можно побывать, запустив Lost Planet

Единственный город-столица пиррян находится в перманентной осаде диковинных организмов и растений.

Флора и фауна Пирра постоянно мутируют, пытаясь удивить неприятеля; игра могла бы иметь богатый бестиарий, подстраивающийся под действия геймера. ДинАльт у Гаррисона значительно слабее и медленнее богатырей-пиррян, закалённых войной. В книге он пытается сравняться с расой воинов, в игре это обусловило бы развитие навыков персонажа. А некоторые мелкие штрихи картины мира Гаррисон в середине XX века будто нарочно придумал для видеоигры по мотивам. Например, особые пистолеты, прыгающие в руку хозяина по мысленному сигналу: жмём горячую клавишу – и готово!

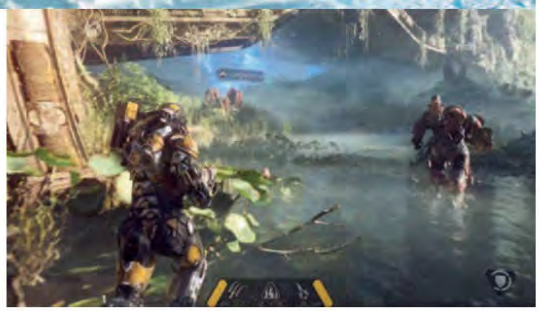
Цитата: «Воздух наполнился неистовым гулом, что-то непрерывно царапало броню, стучало по ней. Кранон усмехнулся и включил контакт, подающий электрический ток на защитную решётку. Царапанье умолкало по мере того, как звери своими телами замыкали цепь на заземлённый корпус».

Схожие по духу игры: серия **Borderlands**, разрабатываемый **Anthem**.

6 ТРИЛОГИЯ О РЕЙНЕВАНЕ, АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ

Гуситские войны – кровавая и страшная страница истории, но этот период отлично подходит как для авантюрного романа, так и для ролевой игры. Пресытившаяся властью верхушка католической церкви, религиозный фанатизм, подвалы инквизиции, рыцари-разбойники, боевые повозки гуситов и даже фантастические допущения у Сапковского в саге о Рейневане хорошо вписываются в формат игры.

Травник Рейневан добавляет в свои рецепты немного колдовства. Эффектный злодей Биркарт фон Грелленорт оборачивается птицей-стенолазом. Некроманты заражают своих жертв жутким гнилокровием. Маги и друиды теряют влияние и тщательно скрываются.



ANTHEM, ещё одна типичная «опасная планета»

Спутники Рейневана отлично подходят для партийной ролевой игры: бывший монах Шарлей – прекрасный боец, проныра и хитрец, а в теле здоровенного дурачка Самсона поселилось сознание Странника, мудрого и благородного создания из иного мира.

Цитата: «Мир тебе, – повторил священник, говоря с явным усилием и задыхаясь. – Ты молишься под открытым небом. Ты гусит?» «Я лекарь. – Рейневан встал. – Помогаю и приношу облегчение страждущим. А поскольку ты страдаешь, помогу и тебе. Кто это тебя так?» «Ближние».

Схожие по духу игры: **Kingdom Come: Deliverance**, **Battle Brothers**.

KINGDOM COME: DELIVERANCE – билет в средневековую Богемию

ЛОНДОН
был мистическим
городом ещё до Геймана

5 РОМАН «НИКОГДЕ», НИЛ ГЕЙМАН

Каждый уголок Нижнего Лондона, каждый его обитатель выписан Гейманом с такой дотошностью, что в их реальности не возникает сомнений. Мир писателя поражает изобретательностью и фантазией, с которой создан, но в то же время он по-своему достоверен. В открытый мир игры отлично впишутся крыши Другого Лондона, перемещаясь по которым можно срезать путь и попасть в совершенно неожиданное место, а также подземный монастырь, где хранится ключ от Рая, племена мусорщиков, живущие в канализации, передвижное графство в поезде метро и периодическая ярмарка на палубе крейсера «Белфаст», где можно обойтись без денег.

Маркиз Карабас, могучая Охотница, убийцы Круп и Вандермар – каждый из персонажей «Никогде» заслуживает места в хорошей RPG. А колдовской талант девушки по имени Дверь, из-за которой и завертелись приключения Ричарда, станет отличной геймплейной особенностью: Дверь может открыть любую дверь, попав таким образом в любое желаемое место.

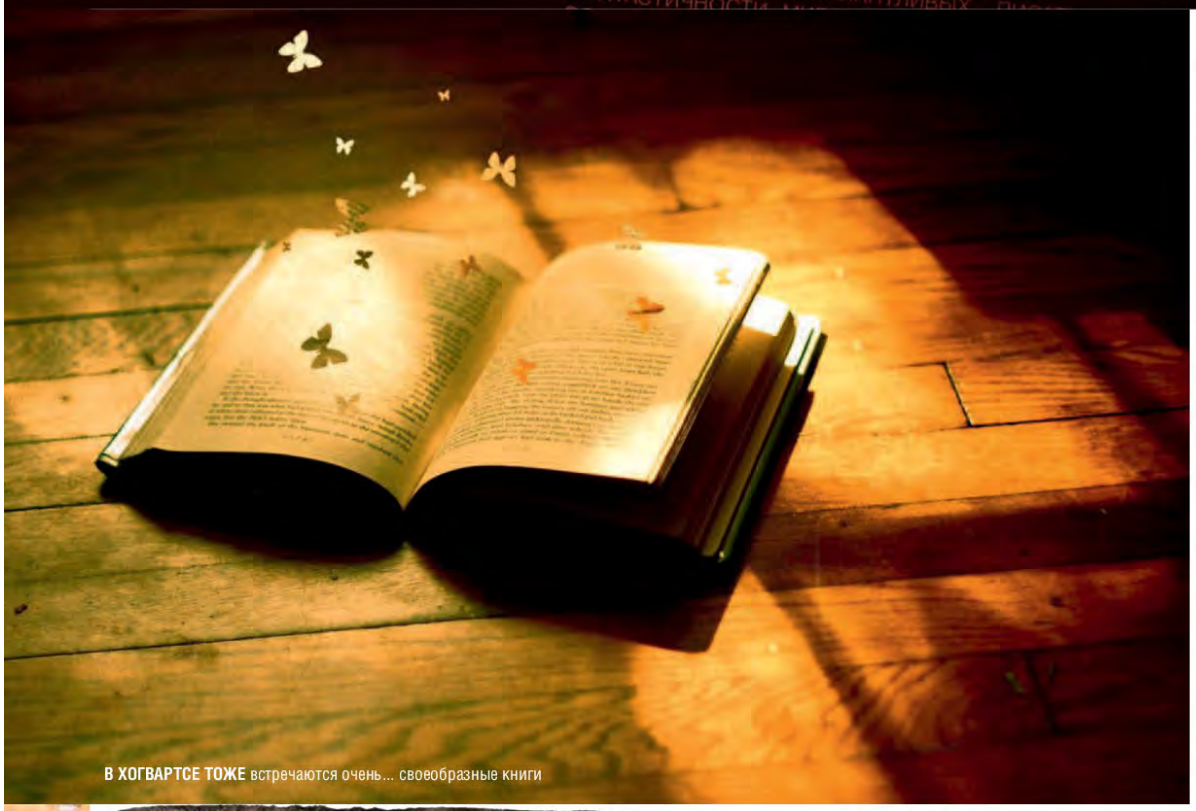
Лондон Геймана живёт своей жизнью. Этот город – отличная локация и, пожалуй, даже *персонаж* для видеоигры. А Нижний, магический, Лондон – ещё более подходящий кандидат на эти роли.

Цитата: «А почему... почему некоторые думали, что ты умер?» Маркиз посмотрел на Ричарда глазами, которые слишком много повидали. «Потому что эти некоторые меня убили, – просто сказал он. – Идём».
Схожие по духу игры: **American McGee's Alice**, **The Elder Scrolls IV: Shivering Isles**.

4 ЗАМОНИЙСКИЕ РОМАНЫ, ВАЛЬТЕР МОЭРС

Книгород, центр книжной жизни Замонии, при бережном переносе со страниц в игру даст незабываемую «песочницу». Один из главных героев Моэрса – юный (всего 77 лет) динозавр Хульдегунст Мифорез – прибывает в Книгород, чтобы найти таинственного автора, написавшего на десятке листков лучший текст в Замонии. Эта рукопись становится могучим артефактом и запускает маховик опасных приключений. Мифорез – отличный герой для игры, обаятельный и смышлёный, хоть и не идеальный. Поиски автора чарующей прозы в городе библиофилов – оригинальный основной квест.

Книгород – отличное сеттинг для видеоигры, место уютное и исключительно примечательное. Город забит букинистическими лавками, в которых можно отыскать ценные экземпляры из первых тиражей – местные сокровища. По бульварам и кафе шастают охотники за книгами, народ опасный и отчаянный. Коллекционеры дают задание на поиск редких экземпляров и щедро платят за услуги. Вечером можно попасть на концерт волшебной литературной музыки, содержащей в звуках повествование и имеющей неожиданный порой эффект для слушателей. Говорят, когда-то на улицах города бесчинствовал бумажный



В ХОГВАРТСЕ ТОЖЕ встречаются очень... своеобразные книги

голем, а когда смельчаки подожгли его, он, метаясь в огне, спалил половину Книгорода.

Но самое любопытное – под землей. Там, в катакомбах, можно отыскать заброшенные библиотеки и целые пласты забытых книг. В темноте обитают кровожадные сфинхххи и встречаются взрывоопасные террор-книги. Несчётные тайны хранит Чёрный замок, а главная тайна – его владелец Тень-Король. Для игрового воплощения Книгорода понадобится геймдизайнер уровня Мишеля Анселя, но результат будет просто сногсшибательным.

Ага, а теперь – внимание! Это мы говорили только про *один город* в рамках цикла. А ведь есть другие замонийские книги со своими персонажами и локациями, столь же чудн*ы*ми и чудными. Если начать выпускать по ним игры – ух, трепещи, **Neverwinter**!

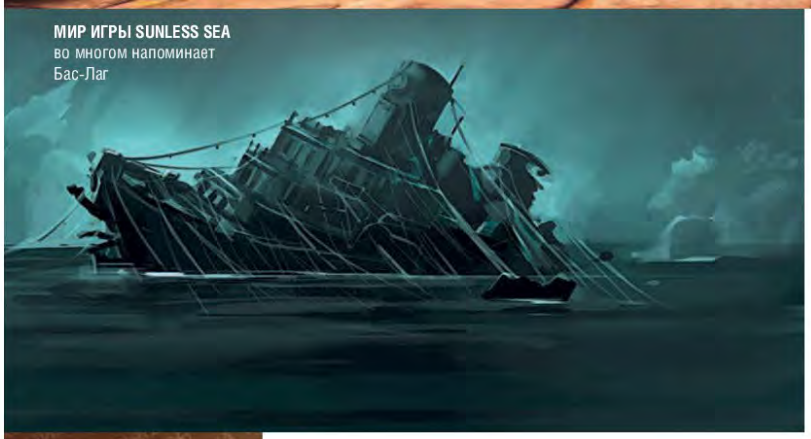
Цитата: «На такой глубине есть что-то живое?» – испугался я. – «Да. К сожалению». – «И что же?» – «Трудно сказать. Нечто очень большое. Чудище». – «В твоём подвале живёт чудище?» – «В любом подвале живёт чудище».

Схожие по духу игры: **Beyond Good and Evil**, некоторые игры серии **The Legend of Zelda**.

3 ПОВЕСТЬ «ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ», БРАТЬЯ СТРУГАЦКИЕ

В стенах института легко отыскать массу занятий под игровой формат. Свежеиспеченный сотрудник Александр Привалов – герой повести и возможный герой игры – начинает трудовую деятельность, знакомясь с колоритными коллегами и изучая многочисленные уголки учреждения (внутри институт больше, чем снаружи). Здешние NPC стали бы украшением игры: директор института Янус Полуэктович существует в двух воплощениях, и эти воплощения живут в двух сближающихся временных потоках, завотдела Кристобаль Хунта, некогда – глава инквизиции, недалёкий, но напористый профессор Выбегалло со своими опас-

ОБЫЧНО В ИГРАХ всевозможные НИИ и сложные исследования приводят к беде. Quantum Break



МИР ИГРЫ SUNLESS SEA во многом напоминает Бас-Лаг

ными опытами, говорящий кот-склеротик, престарелая волшебная щука, охранники-джинны...

Понадобится много текста, и брать его можно и нужно прямо из повести, она не зря растащена на цитаты.

Игровые миссии – научные эксперименты, изучение обширного бестиария (в старой котельной можно найти Змея Горыныча, а в виварии живут два василиска) и богатой коллекции артефактов. В механику игры легко вписать волшебство по версии Стругацких: кроме левитации и прочих известных фокусов сотрудники института используют особые методы. Создают, например, собственных дублей (магических клонов без самосознания) для выполнения рутинных поручений. Почтовый квест? Создаём для него дубля!

Цитата: «Механизм огнеметания ифритов изучен слабо и вряд ли будет когда-либо изучен досконально, потому что никому не нужен».

Схожие по духу игры: **Psychonauts**, **LEGO Harry Potter**.

2 РОМАНЫ О БАС-ЛАГЕ, ЧАЙНА МЬЕВИЛЬ

Бас-Лаг Мьевиля содержит огромное количество примечательных стран, городов, островов, населенных ярким изобилием рас и народов. RPG с открытым миром потребовала бы немало сил и времени на реализацию разнообразных и самобытных локаций. Но у нас был бы достойный конкурент для серии TES.

Город-государство Нью-Кробюзон велик, могуч и суров; здесь победил капитализм, бюрократия сурова, но перенаселённость и коррупция не мешают городу принимать массу переселенцев. Нью-Кробюзон окутан паром и дымом, в нём полно практикующих магов, а среди горожан встречаются водяные, полунасекомые-хепри (немы и общаются запахами феромонов), могучие какты с живицей вместо крови, крылатые гаруды. Полис печально известен своим неправедным судом и жестокими наказаниями: осужденных здесь «переделывают» – вживляют чужеродные части тел, меняют органику на механизмы, а затем высылают в дальние колонии.

По океанским водам плавает обиталище пиратской вольницы, здесь тысячи кораблей, соединенных в город с площадями, рынками и жилыми районами. У каждого района свой правитель: в Сухой Осени, к примеру, это вампир Бруколак, собирающий за своё покровительство кровеналог с жителей (все при этом довольны, особенно Бруколак). Передвигает Армаду гигантская рыба-аванк, пойманная в ином измерении и запряженная в невероятных размеров сбрую.

В Великом Кромлехе вас встретит развитое общество умертвий. Здесь своеобразная культура, социальное устройство и промышленность – фабрики зомби производят рабочую силу. В гетто живёт меньшинство – живые люди, копящие деньги на обряд мумификации. На улицах просят милостыню (глоток крови из протянутой руки) опустившиеся, изнурённые нищие-упыри.

История Бас-Лага знает немало жутких эпох. Империю Призрачников, повелевавших основами бытия, до сих пор не поминают вслух. А все южные земли некогда трепетали под властью Малярийного царства, самки людей-комаров в своем голодном безумии не знали пощады, обретая краткий миг разума лишь насытившись.

Оригинальна у Мьевиля и система магии. Никаких вульгарных молний из рук, всё более тонко и интересно. Шпионское, к примеру, колдовство позволяет ходить не *по* пространству, а *наискосок*, прячась в тени.

Путешествие по Бас-Лагу обеспечит «действительно новый игровой опыт», как любят говорить на Западе.

Цитата: «Ломаная страна, лежащая за Невероятным морем, – сказал Доул. – Я в юности потратил немало времени, изучая мифы и космогонию. Треснувшая земля, страна Призрачников... Приземлившись, они взломали не только поверхность мира, но и его законы».
Схожие по духу игры: **Order 1886**, **Sunless Sea**.

1 ИСТОРИИ ИЗ ГОРОДКА КАСЛ-РОК, СТИВЕН КИНГ

Тихие городки идеально подходят для популярного жанра survival horror. А уж если населить такой город персонажами Короля Ужасов, если запустить в действие его сюжеты – случится настоящий праздник на улице любителей пощекотать себе нервы.

Почти всё рассказанное Кингом о Касл-Роке легко укладывается в смачный игровой контент. Вот по задворкам, отбросив скрипты, как Чужой из **Alien: Isolation**, бродит бешеный сенбернар-убийца Куджо. Вот могила без тела на местном кладбище, здесь писатель Тэд Бомонт символически похоронил свой псевдоним, и отсюда выполз безжалостный садист-убийца. Вот лавка «Нужные вещи», и в здешнем ассортименте есть именно то, что вам требуется, но плата слишком велика, а продавец-демон вскоре ввергнет улицы в кровавое безумие. А одиноких женщин в темноте подстерегает маньяк, и остановить его можно только с помощью экстрасенса Джона Смита.

ДЖОННИ СМИТА в экранизации 1983 года сыграл молодой Кристофер Уокен. Почему Кингу не везёт аналогично и с игровыми адаптациями?

И уж если мечтать на полную катушку, было бы и вовсе здорово получить DLC с городком Дерри, чтобы встретиться с Пеннивайзом!

Цитата: «Смешная вещь этот рассудок. Теряешь его незаметно и не понимаешь, что его уже нет. Понимание приходит потом, когда он возвращается».
Схожие по духу игры: серия **Silent Hill**, **Alan Wake**.

Конечно, литературный мир безграничен, и все отличные книжки в десятку просто не поместились. Но ведь если очень захочется, никто не мешает написать продолжение, а потом ещё одно и ещё! Но это уже совсем другая история, и мы, *возможно*, расскажем её в следующий раз. ■

ДИВАН – ТРАССА – ПОДИУМ

РЕАЛЬНО ЛИ СТАТЬ АВТОГОНЩИКОМ ИГРАЮЧИ?

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Многие из тех, кому не доводилось сидеть за рулём спортивного автомобиля и уж тем более участвовать в соревнованиях, пытаются компенсировать недостаток драйва гоночными видеоиграми. За последние полгода вышли самые разные автосимуляторы: от аркадной **Need for Speed** до куда более серьёзной **Gran Turismo Sport**. На примерах последних релизов мы и разберёмся, могут ли видеоигры подарить правдоподобные ощущения от участия в гонках и управления заряженным болидом.

НА ТАКОЙ BMW идеолог игровой серии, Кадзунори Ямаути, участвовал в «24 часах Нюрбургринга»

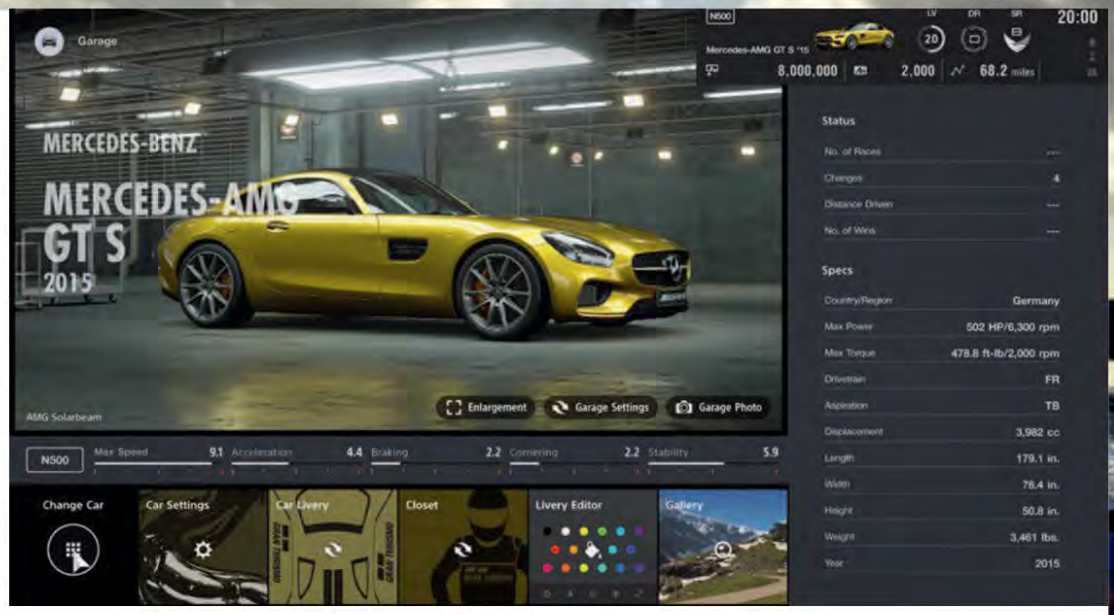
GRAN TURISMO SPORT

В последнее время киберспорт стремительно вливается в спорт реальный. По крайней мере, когда дело касается автогонок. Организаторы «Формулы-1» не так давно провели виртуальный чемпионат, команда McLaren готова взять на постоянную работу «самого быстрого геймера в мире», а создатели Gran Turismo пошли ещё дальше.

Если верить обещаниям, лучшие игроки в GTS получат награды во время официальной церемонии FIA. То есть одновременно с чемпионами F1, WEC и других реальных серий под эгидой Международной автомобильной федерации.

Пока не очень понятно, как всё это будет организовано, но сам факт такого признания – настоящий прорыв для виртуального автоспорта. И уже за это Gran Turismo нельзя не уважать.

Правда, как игра GT Sport может многим не понравиться. Здесь нет полноценного режима карьеры – бал правит мультиплеер, нет тысяч автомобилей, звук довольно посредственный, а мультиплеерные заезды работают с нареканиями. В общем, объективно



японскую студию-разработчика **Polyphony Digital** есть за что поругать.

В чём GT Sport хороша, так это в популяризации автоспорта. Машины и всё, что с ними связано, возведены тут в культ – в игру даже встроили полноценные энциклопедии известных марок! Или взять, например, фоторежим: по функционалу он напоминает скорее профессиональный редактор и позволяет создавать впечатляющие и реалистичные снимки.

Ещё одно несомненное достоинство проекта – физика: из свежих проектов GT Sport – самый реалистичный симулятор. Не зря тысячи игроков делятся историями о том, как Gran Turismo «научила их водить».

Виртуальная академия GT вполне может объяснить основы: как не заглохнуть на старте, как проходить повороты, выходить из заносов и вести себя в самых разных ситуациях. Всё-таки Gran Turismo всегда была не столько про гонки, сколько про контроль автомобиля и борьбу с самим собой.

Главное, что нужно понимать, – даже самый замечательный симулятор не сможет передать настоящие тактильные ощущения от езды: для этого нужно как минимум чувствовать автомобиль пятой точкой и в самом деле нестись на огромной скорости. Вестибулярный аппарат – штука всё-таки хитрая. Другое дело, что если есть желание облегчить себе «старт» и увереннее чувствовать себя за рулём на треке, то Gran Turismo Sport, пожалуй, лучший кандидат в помощники. Здесь вы очутитесь на детально воссозданных знаменитых трассах, а также ощутите азарт, сразившись с такими же автоманьяками со всех концов земли.

FORZA MOTORSPORT 7

А вот у прямого конкурента GT, серии Forza, с обучением и реализмом дела обстоят не очень. Дело в том, что, как бы ни позиционировали игру её создатели, на звание симулятора она не тянет из-за не самой «серьёзной» физики, завязанной на заносы и скольжения.

Однако это не значит, что Forza стоит игнорировать, – гонки красивее и ярче просто не было. В ней прорва автомобилей и трасс, полноценный режим карьеры и даже возможность прокатиться на таких красавцах, как McLaren M23 (болид «Формулы-1», за рулём которого Джеймс Хант стал чемпионом мира в 1976 году).

При этом визуально (и по части звука) Forza передаёт ощущения от пилотирования лучше многих конкурентов – пусть и не за счёт физики, а с помощью технологичных фишек: если в GT «голос» автомобилей сравнивают с рёвом пылесоса, то здесь машины очень убедительно рычат. Вдобавок игра потрясающе смотрится в дождь, когда ямы на трассах начинают превращаться в лужи.

При этом, как и раньше, серию отличает режим ForzaVista, где можно буквально поползать по салону и заглянуть под капот огромного количества редких и дорогих автомобилей.

К сожалению, ощущения от самого пилотирования всему этому не сказать чтобы соответствуют, но как развлекательный продукт **Forza Motorsport 7** – хороший выбор.

Кроме того, это одна из немногих серьёзных гонок, уважающих нервы игроков с геймпадами. Руль-контроллер, конечно, всегда лучше, но, чтобы получить удовольствие в этой игре, покупать его вовсе не обязательно.

НА СОТРУДНИЧЕСТВЕ
с Porsche разработчики делали особый акцент

ВНУШИТЕЛЬНОЕ
количество легендарных автомобилей – солидный аргумент в пользу серии

ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО дисциплин – отдельный повод для гордости разработчиков. Жаль, что не все из них сделаны на одинаково высоком уровне

THE PROJECT CARS 2

Project CARS 2 не тянет на звание солидного симулятора, но и ниша у игры другая. В плане физики, по сравнению с первой частью и многими конкурентами, это всё-таки настоящий шаг вперёд, невзирая на то, что некоторые автомобили управляются не слишком правдоподобно. С симуляцией работы подвески у разработчиков проблемы. Виртуальные машинки порой слишком многое прощают, а порой, напротив, вгоняют в недоумение своими выходками.

Однако главное, чем выделяется игра, – это еще одна возможность получить путёвку в мир настоящего автоспорта. В Project CARS же пытаются передать прелесть серьёзных гонок. Пусть и получается далеко не всегда.

Карьера пилота, самые разные классы, вплоть до лицензированных WRX (чемпионат мира по ралли-кроссу) и IndyCar, – всё это здесь есть. Жаль лишь, что в погоне за «серьёзностью» разработчики идут не до конца – Project CARS 2, конечно, про автоспорт, но она не эталон по части физики и деталей.

А ещё у игры есть один по-настоящему мощный козырь: отличная поддержка VR. Да, на очки виртуальной реальности и гоночное кресло денег хватит не у всех, но как же восхитительно у разработчиков получилось передать ощущения, что испытывают профессиональные пилоты.

Понятно, что чувство скорости, тряску, ветер в лицо, запах палёной резины и прочие неотъемлемые атрибуты реальных соревнований VR-гарнитура не передаст. Однако даже на видео ощущения от борьбы бок о бок на скоростном овале приятно удивляют.

NEED FOR SPEED: PAYBACK

А вот когда речь заходит о серии Need for Speed, ни о каком реализме или волшебных ощущениях говорить не приходится. Нет здесь ни вида из салона, ни правдоподобной физики, а вождение до предела упрощено. Только всё это не значит, что играть в Payback и другие части серии NFS незачем, – у неё хватает своих плюсов.

В отличие от многих конкурентов, Need for Speed не утомляет необходимостью зазубривать трассы и привыкать к поведению автомобиля – тут можно сразу сесть и вдавить педаль акселератора в пол. Самое главное, что транслирует вам игра, – это приятное чувство контроля над автомобилем, скорость, а также возможность рисковать, находясь в полной безопасности у себя дома. Нереалистично, но расслабиться и выпустить пар – в самый раз. Уж лучше здесь, чем на реальной дороге.

WRC 7

Ралли – одна из самых экстремальных и сложных дисциплин в автоспорте. Нигде больше пилоты не носятся на огромных скоростях по таким длинным трассам (их не выучишь наизусть!), в такой близости от обрывов, скал или деревьев, да ещё и по скользким поверхностям вроде гравия или снега. Ралли – это настоящий танец с опасностью, где нужны феноменальная реакция, смелость и идеальное взаимопонимание со штурманом, который сообщает обо всех поворотах и опасностях впереди.

Но **WRC 7** – официальная игра по чемпионату мира – передаёт всё это лишь отчасти. Да и вообще проект этот на любителя. Нельзя сказать, что игра полностью провалилась: есть в ней и лицензия чемпионата мира

ЕЩЁ ОДНО
неоспоримое достоинство F1 2017 – легендарные классические машины

по ралли, и множество неплохо воссозданных реальных трасс. Только вот когда речь заходит о физике и самих соревнованиях, игру, увы, похвалить особо не за что. Здешние машины красивы и дублируют автопарк чемпионата мира, что приятно, но пилотировать их скучно.

F1 2017

F1 2017 самая «давнишняя» в моей подборке. Она появилась в конце прошлого августа, но упоминания официальная игра по «Формуле-1» заслуживает точно. Тем более такая! Управлять виртуальными болидами по-настоящему приятно: они вправду ощущаются самыми быстрыми, очень чуткими и мощными, требуют идеального знания трасс и чуть ли не хирургической точности. Только здесь можно заучить все трассы и хотя бы частично «прочувствовать», каково управлять «формульным» болидом.

А ещё F1 2017, помимо прочего, старается воссоздать окологоночную деятельность пилота: например, работу с настройками и надёжностью машины. Да, упрощённо и с условностями, но ни одна другая игра не заставит вас с грустным недоумением смотреть на экран после того, как на вашей McLaren-Honda в очередной раз взорвётся двигатель.

Многие видят в автоспорте лишь быстрые автомобили, аварии и героев-пилотов, однако F1 2017 хотя бы чуточку, но показывает, что за кулисами тоже кипит настоящая работа. И разочарование – неотъемлемая черта любого соревнования.

■■■

Само собой, ни одна гоночная игра не передаст всю гамму эмоций реального пилота. Как не передаст и той скорости, той перегрузки при ускорениях и всего остального, что ощущает гонщик в реальности.

Но и бессмысленной тратой времени игры уже не назовёшь.

Современные автосимуляторы для многих – единственная возможность прокатиться по легендарным трассам на редком, дорогом автомобиле, поучаствовать в соревнованиях на мировом уровне и хотя бы в какой-то степени ощутить себя гонщиком. Недаром Макс Ферстаппен – юный талант, сводящий всех с ума в «Формуле-1», не скрывал, что не раз запускал **rFactor 2** (гонка 2013 года), чтобы испробовать некие элементы пилотирования, а затем воспроизвести их на реальном треке. ■

ОДИН ГОД NINTENDO SWITCH

ЕСТЬ ЛИ ЧТО ПРАЗДНОВАТЬ?

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Так исторически сложилось, что с компанией **Nintendo** большинство российских игроков знакомо шапочно. Пока весь остальной мир восторгался **NES**, у нас была пиратская «Денди». Пока «Большая N» уверенно давила Sega, у нас консоль с играми про синего ёжика почти не имела конкурентов. В конце концов, **Nintendo 64**, которая на Западе любима так же, как и первая PlayStation, если не сильнее, в наших краях была у считанных единиц.

Огромная, просто титаническая часть видеоигровой культуры Россию миновала. Но грустить об этом мы будем как-нибудь в другой раз. А сейчас есть повод для маленького праздника. Ровно год исполнился **Switch**, первой консоли от Nintendo, которая, кажется, смогла-таки достучаться до российских игроков, чему помогли и широкая рекламная кампания, и выход за пределы специализированных магазинов, и, в конце концов, своевременная локализация всех основных хитов. В продажу поступали даже эксклюзивные бандлы, о которых западные журналисты писали чуть ли не с завистью. Вот что такое «работа с аудиторией». Пора подводить итоги.

ЖУРНАЛ TIME назвал Switch лучшим гаджетом 2017 года – это дорогого стоит

МАЛЕНЬКАЯ ПОБЕДОНОСНАЯ ВОЙНА

Кого-кого, а Nintendo с уверенностью можно назвать корпорацией, у которой свой «особый путь». И он ох какой неровный. После хитовой N64 вышла странная **GameCube**, продавшаяся гораздо хуже, после суперуспешной **Wii** – пролетевшая по всем фронтам **Wii U**. Потому предсказать, взлетит Switch или провалится, было решительно невозможно. И всё же она взлетела...

За отчётный 2017 год было продано 12,1 миллиона приставок Nintendo Switch и более 47 миллионов игр к ней. С апреля по конец декабря новая игровая платформа принесла создателям около 8 миллиардов долларов. Акции компании Nintendo подорожали вдвое, а общий рост доходов увеличился на 175% по сравнению с 2016 годом. К тому же Switch поставила рекорд по объёмам стартовых продаж в США; предыдущий аналогичный рекорд принадлежал Wii.

ГРИБНОЕ КОРОЛЕВСТВО стоит того, чтобы взяться за оружие для его защиты!

Новая консоль обеспечила команде Nintendo не только вагоны с деньгами. На престижной церемонии вручения премий The Game Awards 2017 именно Nintendo была в эпицентре внимания и успеха. Двадцать три номинации и победа в главной из них: игра года – **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**! Эксклюзив для Switch **Super Mario Odyssey** тоже был в списке номинантов, но уступил новой «Зельде», вышедшей как на Switch, так и на Wii U.

КАРМАННЫЙ МОНСТР

Успех Nintendo Switch во многом обусловлен необычным подходом к технической компоновке консоли.

Гибридность устройства – основной его козырь. Будучи подключённой к ТВ, Switch становится домашней консолью, а при желании легко умещается в сумке или даже кармане и обеспечивает пять-шесть часов непрерывной игры в городском парке или в железнодорожном вояже.

Контроллеры Switch, джойконы, можно использовать как ретродевайсы: взяв джойкон горизонтально, вы получите тот самый контроллер от NES-«Денди». Закрепив оба джойкона на мобильной базе, пользователь увидит привычный геймпад консолей последнего поколения.

Также джойконы можно использовать как Wii Remote, управляя игрой движениями рук. К тому же в них применена технология **HD Rumble** – ещё одно ноу-хау Nintendo. В определённые моменты игры контроллеры заходятся мелкой дрожью. И тактильно это кардинально отличается от обычной вибрации в геймпадах. Вы буквально на ощупь можете решать головоломки или, к примеру, ориентироваться на локации. В общем, новых ощущений от консоли можно получить с лихвой.

Технические мощности Switch уступают, конечно, начинке PS4, но и здесь Nintendo расстарались. К примеру, объём ОЗУ доведён до 4 ГБ, а это в два раза больше, чем было под крышкой у Wii U. Плотность пикселей мобильного дисплея составляет нестыдные 1280 на 720 точек. Современные блокбастер-шутеры с домашних платформ выглядят на Switch вполне достойно.

Хотя некоторые проблемы всё же имеются. Иногда игры, которые летают в портативном режиме, на большом экране могут проседать аж до 20 fps, особенно если всё взрывается, а враги валят толпами. Но, увы, это цена за компактность консоли.

XENOBLADE CHRONICLES 2 – одна из самых заметных jRPG последнего времени. И да, это тоже Switch-эксклюзив

В ОТЛИЧИЕ ОТ СТРОГИХ в плане форм и цветов PS4 и Xbox One, Switch выглядит... хм... позитивненько

А В ARMS компания Nintendo раскрыла на полную потенциал джойконов и перевернула консервативный жанр файтингов с ног на голову. Именно поэтому от нас проект получил титул лучшего файтинга 2017 года

УШАСТЫЙ И УСАТЫЙ

Даже самая расчудесная консоль останется не у дел без хорошей подборки игр к ней. Именно эта судьба постигла Wii U. А потому Nintendo обеспечила Switch одной из самых мощных стартовых линеек за всю историю.

В день начала продаж консоли вышел самый настоящий системселлер – The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Сейчас, после многочисленных девяток, десяток и хвалебных отзывов со всех сторон, даже самые ярые скептики среди наших читателей признают, что, наверное, что-то в этой «мультяшной бродилке» есть.

Но тут опять же надо понимать, что остальной мир возлагал на игру колоссальные ожидания задолго до релиза. «Зельда» считается одной из самых знаковых серий в приключенческом жанре. Выход каждой части – событие исторических масштабов. Поэтому можно с уверенностью говорить, что Nintendo пошла сразу с козырей, сделав Switch обязательной покупкой для миллионов поклонников похождений Линка.

То же самое можно сказать и о Super Mario Odyssey. Те, кто не особо внимательно следит за франшизой, уверенно заявляют, будто игры про усатого водопроводчика выходят чаще, чем **Call of Duty**, и происходит в них одно и то же. Это, мягко говоря, заблуждение, порождённое тем, что главный маскот «Большой N» регулярно мелькает в самых разных проектах на правах доступного персонажа. А вот большие сольные выступления у него случаются нечасто, и каждое проработано с такой феноменальной дотошностью, что после релиза неизменно встречает шквал восторгов со стороны как критиков, так и простых игроков. И «Одиссея» не стала исключением. Это однозначно лучший трёхмерный платформер последних лет, который вполне заслуженно продался тиражом в девять миллионов за четыре месяца.

Помимо марша проверенной гвардии, на платформе Switch нашлось место для смелых – и удачных – экспериментов. **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** доказала, что глубокие пошаговые стратегии в духе культовой **XCOM** можно адаптировать для аудитории всех возрастов. Марио, принцесса Пич, Луиджи и банда неадекватных кроликов сражаются за Грибное царство, разнося при этом всё вокруг и обрушивая на пользователя тонны шуток, трюков и кривляний. Атмосфера уютно-

BREATH OF THE WILD завоевала свыше ста пятидесяти титулов «Игра года»

ПРИЗОВАЯ СТАТУЭТКА The Game Awards гораздо симпатичнее угрюмого «Оскара»

ДЖОЙКОНЫ – удачная, компактная и попросту удобная для пользователя находка

го балагана и масса отсылок и аллюзий для старшего поколения обеспечили кроссоверу шесть престижных наград и отличные продажи.

ВМЕСТЕ С БОЛЬШИМИ РЕБЯТАМИ

Некоторые отличные игры, вышедшие на иных платформах, при переносе на Switch обрели второе дыхание.

Выпустить на портативке гигантский **The Elder Scrolls V: Skyrim**, кажется, было для Nintendo делом принципа. В конце концов, игру показывали ещё в самом первом рекламном ролике консоли. Да, за шесть лет «Скайрим» не исходил вдоль и поперёк только ленивый или тот, кому она ни под каким соусом не нравится, да и в плане графики уже есть гораздо более совершенные порты на PS4 и Xbox One. Но при этом некоторые механики старого хита ощущаются по-новому благодаря контроллерам Switch: вскрытие замков, стрельба из лука и магические пасы исполняются при помощи джойконов, а это совсем иной опыт.

С новыми игровыми возможностями на Switch пришел детектив-триллер **L.A. Noir**. А любители слэшеров получили на платформе Switch роскошный подарок – двойным ударом о себе напомнила ведьма Байонетта в издании **Bayonetta 1+2 – Switch Collection**.

Но главное техническое достижение портатива – это однозначно **DOOM**. Да, в 30 fps, да, с мутными текстурами и порезанным освещением. Но сам факт, что в метро или в автобусе можно достать из рюкзака консоль и запустить один из главных шутеров последних лет, взрывает мозг.

В хорошем темпе на Switch заглядывают и другие проверенные временем игры с иных платформ. К примеру, на днях вышел ужастик **Outlast** с дополнением **Whistleblower**. А впереди ещё ремастер **Dark Souls** и эксклюзивная **Bayonetta 3**.

■■■

Nintendo Switch уверенно заявила о себе и за прошедший со дня релиза год мобилизовала немалую армию почитателей. И особенно радует, что Россию в этот раз мировая тенденция не обошла стороной. В общем, с днём рождения, малыш! Здесь тебя тоже любят. ■

ОТКУДА У ЧОКОБО НОГИ РАСТУТ?

ВНУТРЕННИЕ МЕМЫ FINAL FANTASY XV

ИГРОМАНИЯ.РУ

Final Fantasy XV изобилует отсылками к мировой истории, мифологии и культуре – а ещё в ней, конечно, полно «приветов» предыдущим играм серии. Да, каждая часть FF рассказывает самостоятельную историю. Но чокобо и муглы, Биггс и Ведж, Сид и многие другие персонажи, животные и предметы переходят из игры в игру и год за годом радуют старых фанатов серии.

Что делать, если вы не один из них? Читайте наш разбор: к выходу ПК-версии Final Fantasy XV мы прочесали всю игру и выбрали самые важные отсылки, о которых просто обидно не знать.

У СИНДИ В ГРУЗОВИКЕ висит игрушечный мугл

МУГЛЫ И ЧОКОБО

Муглы и чокобо – визитная карточка Final Fantasy. В январе прошлого года им даже посвятили фестиваль в игре. Хотя муглы, вопреки своему культовому статусу, могли вообще не попасть в Final Fantasy XV: их добавили в последний момент по многочисленным просьбам фанатов.

Это при том, что муглы, трудолюбивые и невероятно милые существа, появлялись почти во всех играх серии: увлекались магией и наукой, играли далеко не последнюю роль в сюжете да и просто умиляли игроков своей внешностью и возгласами: *«Купо!»* В FFXV они по понятной причине представлены в виде

КРИСТАЛЛ НАД ТРОНОМ
Ардина Изуния

талисманов: на 20% увеличивают получаемый опыт, что очень помогает на первых порах, и работают как приманка для отвлечения внимания врагов.

Птицы чокобо – это аналог лошади в серии Final Fantasy. Впервые они появились во второй части и с тех пор обзавелись разными цветами окраски, научились плавать, высоко прыгать и даже летать (в Final Fantasy XV чокобо парят как дельтапланы). Знаменитые «цыплята» обожают овощи гизаль – блюдо перекочевало в FFXV вместе с традицией гонок на чокобо. Кстати, в этой игре на птицах можно даже дрифтовать.

В одном из диалогов Игнис говорит, что в Дускае есть Лес Чокобо, подразумевая ферму Виза. Леса чокобо постоянно встречались в играх Final Fantasy вплоть до девятой части и даже вернулись в FFXIV.

КРИСТАЛЛ

Кристалл божественного происхождения фигурирует в каждой части: как правило, он обладает неизмеримой мощью и контролирует все стихии. В одной игре может быть сразу несколько магических Кристаллов – и многие антагонисты серии мечтают заполучить их для воплощения своих зловещих планов. Вот и в FFXV войска Нифльхейма вторгаются в королевство Люцис и захватывают последний Кристалл. Главный герой, наследный принц Ноктис, пытается вернуть священную реликвию.

В ранних играх избранных Кристаллом героев называли воинами Света – по канону их должно быть четверо. Воины всегда играбельны: наделённые магией Кристалла, они отправляются в большое и опасное путешествие, чтобы бороться со злом и в итоге спасти мир. Final Fantasy XV отсылает к воинам Света уже на первом экране загрузки: текст чуть ли не слово в слово копирует начало первой части.

А в конце главы 1 Ноктис и его спутники подходят к холму на окраине Инсомнии и окидывают взглядом королевство Люцис за мостом – в первой Final Fantasy воины Света располагались точно так же, осматривая замок Корнелия. После им нужно было перейти мост – символ начала пути. Собственно, путешествие Ноктиса с друзьями тоже начинается после перехода моста.

Кстати, первый квест дополнения **Comrades** называется «Воины Света».

СИД

Сид – лидер по числу реинкарнаций, эдакий Стэн Ли от мира Final Fantasy. Хотя каждый раз он появляется в игре в новом воплощении, персонажей с его именем обычно отличает любовь к науке и технике, мудрость, а ещё, конечно, преклонный возраст. В мире FFXV Сид – это дедушка Синди Аурум, талантливый автомеханик, который присматривает за Ноктисом и улучшает его оружие.

БИГГС И ВЕДЖ

Когда Ноктис отправляется в Весперпул в поисках мифрила (металл, придуманный Дж. Р. Р. Толкином, уже не впервые появляется в серии), он встречает Биггса и Веджа – в этой вселенной они преданные подопечные Аранеи Хайвинд. Знаменитый дуэт отсылает к Биггсу Дарклайтеру и Веджу Антиллесу, легендарным пилотам Красной эскадрильи в **«Звездных войнах»**. Интересно, что Аранея – капитан воздушного флота (правда, имперского), а её корабль – красного цвета. Кстати, фамилия «Хайвинд» – тоже отсылка. Так в во многих частях серии FF называли персонажей, оружие и способности, связанные с профессией драгуна. И да, Аранея – как раз женщина-драгун.

ГИЛЬГАМЕШ
в Final Fantasy XII

ГИЛЬГАМЕШ

Внешность и повадки Гильгамеша обычно не менялись на протяжении десятка игр: он почти всегда был комичным персонажем, который носит красные доспехи и всё время ищет Эскалибур. Но вместо легендарного меча ему то и дело попадается подделка – «Эскалипур» – со смешным уроном в единицу.

Потом вышло дополнение Episode Gladiolus для FFXV. И у здешнего Гильгамеша характер резко отличается от канонического: он уже не забавный чудак, а грозный воин. Новый Гильгамеш больше не носит красное, а ещё у него только одна рука.

Правда, во время боя герой всё равно начинает светиться красным и отращивает вторую руку (в предыдущих играх у него могло быть до десятка верхних конечностей). Кроме того, Гильгамеш сражается на мосту, буквально утыканном мечами, а музыка во время боя отсылает к теме «Clash on the Big Bridge» и стычке с ним же в пятой части.

ОН ЖЕ
в FFXV

БАХАМУТ

В этой вселенной роль саммонов играют астралы – сильнейшие существа, духи иного измерения, оберегающие Эос (мир FFXV) от всего дурного. Особен-

ВСЕГО В FFXV
шесть астралов: Титан, Раму, Левиафан, Шива, Ифрит и Бахамут. Все они – реинкарнации из предыдущих частей

В БОЮ МАЛЬБОРО любит выпускать вонючий дым – это отсылка к сигаретам

СЦЕНА ПОСЛЕ ТИТРОВ показывает Ноктиса и Луну в свадебных нарядах. Персонажи четвёртой части Сесил Харви и Роза Джоанна Фаррелл тоже поженились в конце игры

ность астралов последней части в том, что они не приходят по первому зову игрока, как раньше. Теперь стражи помогают Ноктису только тогда, когда сами того захотят.

Бахамут – предводитель астралов, бог войны, босс в дополнении Comrades и по традиции самый опасный и мощный саммон. Хотя Бахамута обычно изображают в облике дракона, здесь он показан рыцарем в драконьей броне со множеством мечей, из которых получаются «крылья».

Также в игровом бестиарии говорится, что Бахамут – царь зверей (если точнее, то про бегемота говорится, что он, бегемот, – царь зверей после Бахамута). В ранних же играх Бахамута называли царём драконов. Увы, призвать его можно только во время босс-файта в главе 14.

И ЭТО ДАЛЕКО НЕ КОНЕЦ

Большинство демонов в игре – тоже реинкарнации классических монстров серии. FFXV продолжает развивать каноны: вернулись культовые кактуары и бегемоты, тонберри и мальборо. На месте и железный гигант, демон из стены, катоблепас, а также многие другие существа – и беспощадные, и безобидные.

ИСТОРИЯ ПОВТОРЯЕТСЯ

В FFXV прослеживаются параллели с событиями других игр серии. Так, империя Нифльхейм использует «даэмонов» в своей армии – и Паламецийской империи в Final Fantasy II тоже служили демоны. А помните, как беспощадный император Матеус после смерти стал демоном? Император Айдола тоже становится демоном, хоть и по другой причине (из-за манипуляций Ардина Изуния).

А сам Ардин Изуния – это возможный «двойник» Кефки Палаццо из Final Fantasy VI: оба стремились свергнуть своего императора, обоим удалось узурпировать власть, оба главные антагонисты. Кефка – комичный персонаж, и таков же отчасти и Ардин. Перед финальным боем Ноктис даже обзывает Ардина шутом (а в концепт-артах к шестой части Кефку показывали в костюме шута).

■■■

Главная проблема отсылок в Final Fantasy XV в том, что их слишком много. Во что в игре ни ткни пальцем, найдёшь что-то занятное: почти любое имя, заклинание, оружие, костюм или блюдо уже появлялись в предыдущих частях, и за разбором таких мелочей можно провести немало часов. ■

ЭВОЛЮЦИЯ ЛАРЫ КРОФТ

КАК МЕНЯЛСЯ КУЛЬТОВЫЙ ОБРАЗ СИЛЬНОЙ ЖЕНЩИНЫ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Вот уже двадцать два года отважная леди Крофт охотится за редкими артефактами. По случаю выхода нового фильма **«Tomb Raider: Лара Крофт»** вспоминаем, как изменялся образ самой сексуальной искательницы приключений.

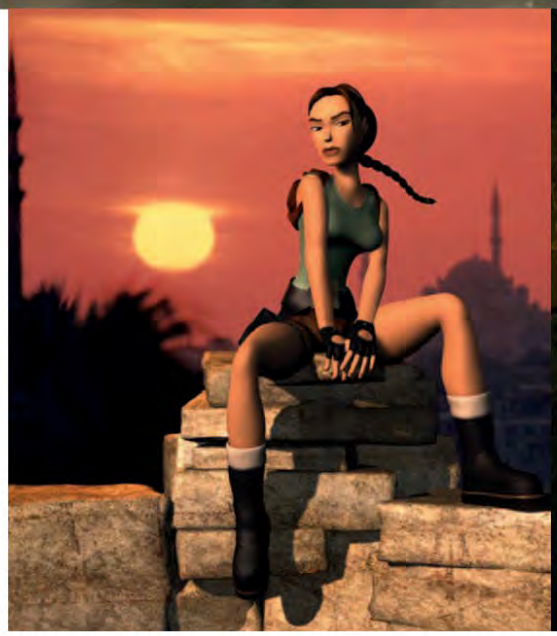
К ИСТОКАМ

Трудно поверить, что изначально самая сексуальная и бесстрашная расхитительница гробниц задумывалась как мужской персонаж – этакий Индиана Джонс. Но авторы испугались обвинений в плагиате, а потому после нескольких убедительных набросков ведущего художника **Core Design** Тоби Гарда всё же рискнули взять на роль протагониста девушку.

Лара росла в семье британских аристократов и с юных лет увлекалась охотой за древностями. Однажды она попала в авиакатастрофу и оказалась в гималайских джунглях – одна против дикой природы и едва ли более дружелюбных людей. Успешно преодолев все испытания, Лара выросла в опытную исследовательницу, научилась запросто обходить хитрые ловушки и одним изящным движением класть на лопатки самых крупных противников.

Яркий образ находчивой и соблазнительной расхитительницы гробниц полюбился игрокам. Ларой повсеместно восхищались, а потому вскоре после первой части разработчики выпустили сиквелы **Tomb Raider II: The Dagger of Xian** и **Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft**. Героиня наконец-то стала одеваться по погоде: округлившиеся со времён оригинала формы разработчики прятали то под водолазный костюм, то под утеплённую куртку. Тогда же появилась знаменитая коса.

В остальном Лара пала жертвой сексуальной объективации: пухлые губы, выдающийся бюст, осиная талия и внушительные бёдра, хоть и пиксельно-угловатые, постоянно отвлекали игроков от приключений и головоломок. На рекламных постерах разработчики дорисовывали девушке всё больше эротичных изгибов, намеренно приковывая внимание геймеров к её сексуальности, а на пресс-ивенты неизменно приводили



профессиональных моделей в образе именитой девушки-археолога. Нашлись, конечно, и авторы модов, которые «помогли» виртуальной Ларе расстаться с последними предметами одежды.

В то же время стал меняться и характер: с каждой новой частью методы девушки грубели, а руки обагрялись кровью. В конце концов Лара превратилась в убийственную секс-машину в слепой погоне за артефактами.

К четвёртой части у Core Design, кажется, закончились идеи, и, не придумав, как сделать девушку ещё более желанной, разработчики решили её убить. Впрочем, воздержания хватило ненадолго: авторы вернулись к франшизе в **Tomb Raider V: Chronicles**.

НАВСТРЕЧУ ЕСТЕСТВЕННОСТИ

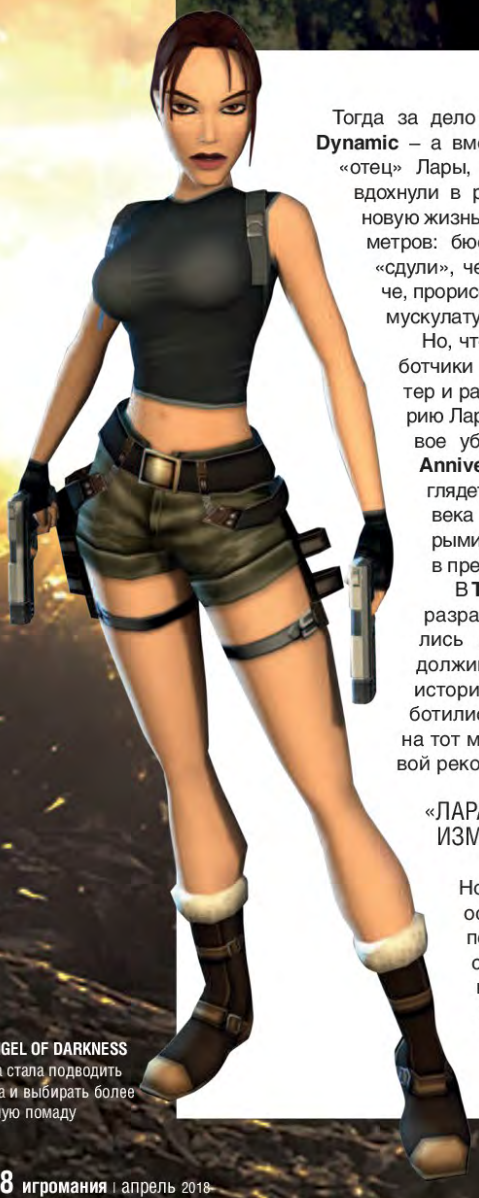
Несмотря на свой неоднозначный образ, Лара всё равно пробила «стеклянный потолок» игровой индустрии, открыв эпоху женских персонажей, способных сражаться наравне с мужчинами. Эта же идея вдохновила Саймона Уэста на киноадаптацию, в которой героиню Лары воплотила Анджелина Джоли. Это было точное попадание в образ, изуродованный сиквелами: решительная и сексуальная, кино-Лара напоминала женскую версию молчаливого Итана Ханта. Разумеется, никаких личных историй и глубоких мыслей сценарий не предполагал: всё внимание сосредоточили на внешней составляющей персонажа и его окружении – последнее и правда вышло неплохо. И всё же, обретя «тело», Лара Крофт стала чуть реальней и человечней.

Внешность Джоли вдохновила Core Design переработать образ Лары Крофт в **Tomb Raider VI: The Angel of Darkness**. Черты лица героини стали более утончёнными, на лоб упала прядка волос, из-под майки показался упругий живот. К счастью, на этот раз разработчики всё же позволили персонажу хоть какой-то личностный рост: девушка повзрослела и стала действовать осторожнее и рассудительнее – во многом из-за «нуарного» настроения новой части. Увы, это не спасло игру от провала, вызванного общей «тормознутостью» геймплея и запутанной картой.

ТОБИ ГАРД, создатель Лары, покинул компанию после выхода первой игры и вернулся только спустя девять лет, когда сексуальная лихорадка вокруг образа леди Крофт начала стихать

В TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION плечи Лары стали ещё уже, визуально увеличивая грудь

ДЖОЛИ не пришёлся по вкусу чересчур облегающий костюм её героини. Актриса считает, что такую сексуализацию женщин не стоит делать примером для большой аудитории

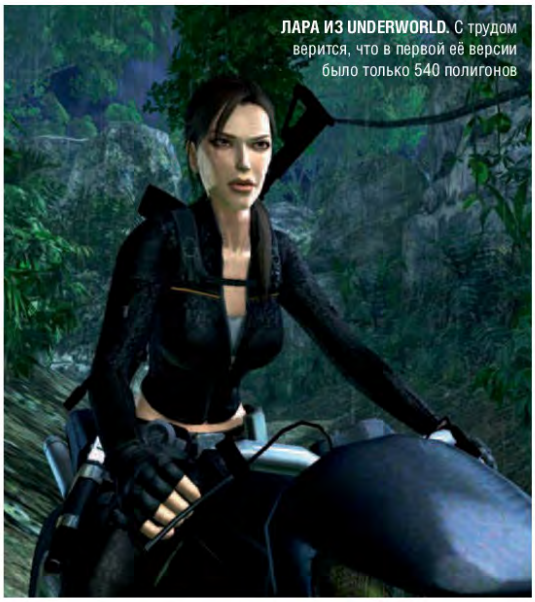


В ANGEL OF DARKNESS Лара стала подводить глаза и выбирать более тёмную помаду

Тогда за дело взялась студия **Crystal Dynamic** – а вместе с ней и настоящий «отец» Лары, Тоби Гард. Вместе они вдохнули в расхитительницу гробниц новую жизнь. Начали с внешних параметров: бюст леди Крофт немного «сдули», черты лица сделали жёстче, прорисовали более выраженную мускулатуру.

Но, что гораздо важней, разработчики начали развивать характер и рассказывать личную историю Лары. Взять, к примеру, первое убийство в **Tomb Raider: Anniversary**: оно помогло разглядеть в героине живого человека и понять мотивы, которыми она руководствовалась в предыдущих играх.

В **Tomb Raider: Underworld** разработчики придерживались новой концепции, продолжив работать над личной историей Лары. Конечно, позаботились они и о её 3D-модели: на тот момент она побила мировой рекорд в 32 816 полигонов.



ЛАРА ИЗ UNDERWORLD. С трудом верится, что в первой её версии было только 540 полигонов

«ЛАРА ОЧЕНЬ ИЗМЕНИЛАСЬ ЗА ЛЕТО»

Но на этом разработчики не остановились – и сделали перезапуск серии, полностью сосредоточив внимание геймеров на становлении личности героини. Новая Лара – пока ещё неопытный и временами наивный исследова-

В TOMB RAIDER И RISE OF THE TOMB RAIDER Ларе приходится выживать, но не потому, что она слабая женщина, а потому, что она живой человек

тель, который только учится выживать в дикой природе, а во время передышек возвращается к воспоминаниям.

Молодая расхитительница гробниц далеко не так идеальна, как её предшественницы: она измазана в грязи и крови, нередко срывается с уступов, а время от времени становится жертвой более сильных противников. Последнее, кстати, вызвало волну негодования феминисток: многие из них были возмущены тем, что мотивация героини выросла на насилии со стороны мужчин.

Хоть это и зависит от контекста, юная Лара и правда кажется совсем уж хрупкой, а то и неуклюжей – но только поначалу: после пары убийств она снова перестаёт задумываться над тем, кому вонзить в затылок скалолазный крюк. Впрочем, как бы стресс и тяжёлые условия ни ожесточали Лару, её образ всё равно изменился навсегда: из бездушного секс-символа она стала живым человеком, который каждый день преодолевает многочисленные препятствия – и не всегда удачно.

Новая Лара в исполнении Алисии Викандер – копия своего прототипа из перезапуска **Tomb Raider (2013)**, а та, в свою очередь, – полная противоположность Ларе Джоли. По комплекции актриса похожа скорей на спортсменку с завидной мускулатурой, чем на модель Playboy (а чего вы хотели от человека, который целыми днями карабкается по стенам?), да и лицо уже не назовёшь кукольным: взгляд серьёзен и сосредоточен. Пока Алисия выглядит даже увереннее своей игровой предшественницы, хоть авторы и не скрывают, что собираются во многом повторить сюжет Tomb Raider и **Rise of the Tomb Raider**.

■■■

Лара Крофт не только культовый персонаж, она – вдохновительница многих супергероинь в игровой индустрии. Прожив на экранах жизнь вполне реальной женщины, которая развивается, исследует, сражается, а иногда и даёт волю чувствам, она продолжает удивлять и влюблять в себя. И новая экранизация серии Tomb Raider наверняка станет следующим витком в развитии образа сильной женщины в играх и на киноэкране. ■

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА 240 ГЦ ОТ LG

Тест монитора LG 27GK750F

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Частота развертки:** 240 Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Тип матрицы:** TN
- **Яркость:** 400 кд/м2 (437 кд/м² по измерениям)
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, Display Port, 2x USB 3.0
- **Размеры:** 62,4x46,6x27,2 см
- **Вес:** 6,3 кг
- **Цена на февраль 2018 года:** 27 000 рублей ($470)

В том году на рынке появились первые мониторы на 240 Гц. Судя по нашим тестам, они воспринимаются интереснее моделей на 144 Гц, но доплата за скорость настолько велика, что новинки нужно выбирать с умом. Поэтому время от времени мы будем рассказывать о свежих моделях и начнем с **LG 27GK750F**. В продаже он появился недавно, и нам удалось протестировать его в числе первых в России. Итак, поехали.

Внешний вид

Поставляется монитор в симпатичной коробке и комплектуется всем необходимым: кабели на Display Port и HDMI, блок питания и провод USB 3.0 Type-A. Сама панель оформлена «по-взрослому». Пластик серый, не бликует, логотип – обычная краска, без глянца или зеркального эффекта, а толщина рамок равна шести миллиметрам. И это финальный размер, ведь внутренних рамок у монитора нет, что встречается не так уж часто.

Подставка у монитора крупная. Это галкообразное основание из пластика и с резиновыми ножками. Приятно, что, несмотря на внушительные размеры, на столе основание занимает не так уж много места – «рога» тонкие и разведены под большим углом.

Что же касается самого механизма, то и здесь LG постаралась. Панель крутится по трем основным осям, переводится в портретный режим и, самое главное, не качается. При этом сам механизм жесткий и работает с приятным сопротивлением. Единственный минус у него – небольшой угол поворота по вертикали. То есть если захочется прижать одну из «галок» основания к краю стола, панель на себя повернуть не получится.

Управление в монитор перекочевало из других моделей LG. И это правильно, потому что местный мини-джойстик отлично сочетается с логикой меню и дает быстрый доступ к переключению источников, набору пресетов и уровню громкости. По последнему сразу скажем, что он отвечает не за встроенные колонки (их здесь нет), а за встроенный ЦАП с 3,5-миллиметровым выходом на наушники и колонки.

Помимо джека есть пара USB 3.0 с быстрой зарядкой, а также два HDMI и DisplayPort. Конечно, хотелось бы видеть здесь еще и DVI, но его отсутствие понятно – всё-таки предел для DVI-D равен 144 Гц, в то время как матрица рассчитана на 240.

Матрица

Теперь о матрице. Стандартно для подобных моделей, она держит разрешение Full HD. Уверены, кто-то на двадцати семи дюймах увидит точки, но мы скажем, что с полуметра они неразличимы. Сама же матрица допускает отклонения градусов в тридцать по горизонтали и оснащена на удивление равномерной подсветкой. Засвет мы нашли только один, и то слабый, по левому нижнему краю.

А вот цветовые предустановки не порадовали. Цвета и яркость перекручены, а полные настройки доступны только для одного пресета из шести. Логика странная, но после калибровки цвета получаются более чем приличные.

Что же касается игровых качеств, еще раз повторим, что 240 Гц чувствуются и выглядят приятнее. Как на «рабочем столе», так и в играх. Но преимуществ скорость не даёт и навык не заменяет. Другое дело, что сама матрица очень быстрая. В режиме разгона она укладывается в две миллисекунды, а при включении стробоскопической подсветки выдаёт одну. И при этом никаких лагов или блюра.

Хватает в мониторе и мелких приятностей. Есть неподвижный прицел, автоконтраст, поддержка FreeSync, функция высветления темных зон и возможность работы сразу с двух компьютеров.

●●●

Стоит ли переходить на мониторы с 240 Гц – решать вам. Но если соберетесь, то LG хороший вариант. Недостатков у него немного: заблокированные профили и небольшой угол поворота по вертикальной оси. В остальном по уровню исполнения и количеству настроек новинка не уступает более дорогим моделям, хотя по цене укладывается в средние показатели – 27 000 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ (КАДРЫ В СЕКУНДУ)

Режим	Яркость	Цветовая температура	Точка черного	Контраст	ΔE00
Gamer_1	358,7 кд/м²	6500 K	1,42 кд/м²	251:1	7,58
Gamer_2	343,2 кд/м²	6700 K	1,89 кд/м²	180,6:1	7,66
FPS_1	343,2 кд/м²	6700 K	1,9 кд/м²	180,5:1	7,65
FPS_2	309,3 кд/м²	6800 K	6,7 кд/м²	46,1:1	13,98
RTS	330,7 кд/м²	6700 K	3,8 кд/м²	86,6:1	9,48
Reader	90,4 кд/м²	4100 K	2,69 кд/м²	33,6:1	14,04
Calibrated	120,4 кд/м²	6500 K	0,5 кд/м²	240:1	1,31

МЕХАНИКА ОТ SVEN

Тестируем GB-G9700

SVEN регулярно пополняет ассортимент клавиатур. Но сегодня случай особый – компания представила модель на собственных механических переключателях KB-G9700.

Внешний вид

Один из плюсов модели – прочный и жесткий корпус, исключающий прогибы и поломки при вертикальных нагрузках. Нижняя часть сделана из пластика, верхняя прикрыта алюминиевой пластиной.

Толщина корпуса варьируется от 7 до 22 мм. Ещё 18 мм можно накинуть за счет выдвижных ножек. Итого, от стола до F-ряда набирается 55 мм, а угол наклона составляет 10°. На наш вкус, этого достаточно, хотя кому-то может и не хватить, как и подставки под запястья. Штатная, по причине скромного размера, непрактична.

Переключатели здесь механические, с логотипом **SVEN**. Внешне и тактильно напоминают Kailh Red и Cherry MX Red. Ход около 3,5 мм, расстояние между соседними колпачками 6 мм, форма традиционная – усеченная пирамида с выемкой. Раскладка классическая, общее число кнопок – 104 штуки.

При хорошем освещении гравировка символов читается без проблем, в остальное время лучше активировать RGB-светодиоды, встроенные в каждый переключатель. Они не напрягают глаза и улучшают читаемость многих символов при средней освещённости. Придраться можно только к синим служебным светодиодам Num Lock, Scroll Lock и Caps Lock.

Отдельно скажем, что подсветка настраивается. Через комбинации с FN можно выбрать режим свечения и цвет, а также выделить группу клавиш: к примеру, зажечь только WASD или стрелки.

В работе

С компьютером клавиатура сообщается по толстому, длиной чуть менее двух метров USB-кабелю в тканевой оплётке. Тут очень кстати значительный вес KB-G9700 и крупные резиновые ножки: сдвинуть клавиатуру невозможно.

В работе механика не подводит: легкий ход, тихий щелчок, поддержка до восьми одновременных нажатий, блокировка кнопки Windows. При этом, по нашим тестам, свои дорожки получили все клавиши левой половины клавиатуры. То есть никаких досадных блокировок во время игры быть не должно.

●●●

KB-G9700 Mechanical – хороший выбор: ненавязчивая подсветка, классическая раскладка и нормальные, чисто игровые переключатели. Отличия от немецких Cherry чувствуются, но зато отчасти компенсируются разницей в цене. SVEN обойдется примерно на 1500–2000 рублей дешевле. ● *Ильяс Шакиров*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиатуры:** игровая
- **Материал корпуса:** алюминий, пластик
- **Интерфейс подключения:** USB
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Тип кнопок:** механические
- **Количество клавиш:** 104
- **Подсветка:** RGB
- **Вес:** 970 г
- **Габариты:** 44x15,8x4 см
- **Цена на февраль 2018 года:** 4500 рублей ($75)